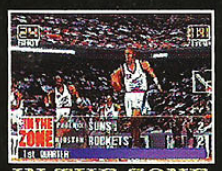
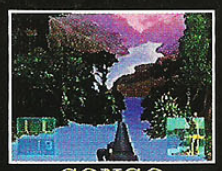
THE NEED FOR SPEED

STRIKER 96

DRAGON LORE


IN THE ZONE


CONGO THE MOVIE

dicas VF2

SUPER NINTENDO • PLAY STATION • NINTENDO 64 • SEGA CD • 32X
MEGA DRIVE • SATURN • 3DO • VIRTUAL BOY • JAGUAR CD • NEO GEO CD

GAME-X

TRAMA

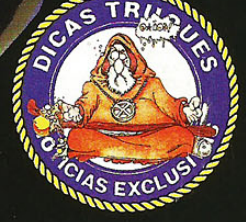
PANZER DRAGOON 2

ESTARTÉGIA COMPLETA, SUPER DRAGÕES E MAIS

- SUPER MARIO RPG
- DINASTY WAR 2
- IN THE HUNT
- DARK LEGEND 2
- SF 2 - THE MOVIE

RESIDENT EVIL

UMA SUPER ESTRATÉGIA DESSE JOGO DEMONÍACO!!!

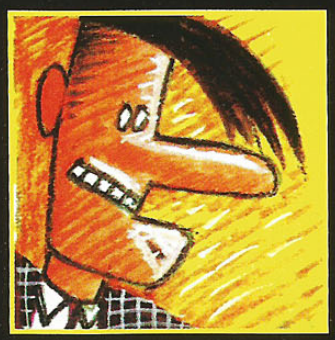


REVISTA GAME-X • Nº 4 • R$ 3,50

FiNaLmeNTe

..UMA LUZ NO FIM DO TÚNEL!

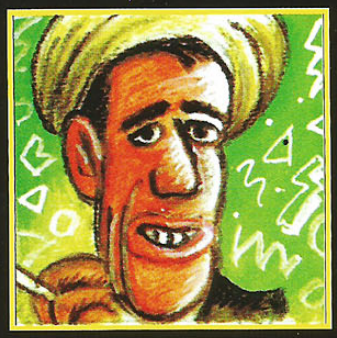
vem AÍ!



LAY-OUT DE CAPA DA REVISTA POSTER Nº1

OS SKROTINHOS DE ANGELI

A REVISTA POSTER CIRCO TRAMA



24 DIA DE MAIO NAS BANCAS

4.816 centímetros quadrados da mais pura escrotice.

VOCE SABIA?

que no jogo do bicho 24 é o número do veado?

index

4 DR. XURROS
6 GAME X-PRESS
18 SUPER MARIO RPG
20 PANZER DRAGOON 2
24 DARK LEGEND 2
28 DINASTY WAR 2
30 IN THE HUNT
32 RESIDENT EVIL
36 CARTAS
40 X-TRICKS

• SUPER MARIO RPG

Square e Nintendo junta-se para fazer história

• DINASTY WAR 2

Do começo ao fim, como encher os inimigos de muita porrada

X-FLASH

10
• DISCWORLD
• REVOLUTION X
• STRIKER 96

11
• WINNING POST
• THE NEED FOR SPEED
• MAGIC CARPET

12
• CONGO
• DESCENT
• DRAGON LORE

13
• FIFA 96
• FIRE PRO WRESTLING 96
• HI-OCTANE

14
• THE IGNITION FACTOR
• IN THE ZONE
• NBA LIVE 96

15
• NHL FACE OFF
• PREHISTORIK MAN
• RIDGE RACER REVOLUTION

16
• SCRAMBLE COBRA
• SF2 - THE MOVIE
• TETRIS-X

17
• VICTORY GOAL 96
• X-COM UFO DEFENSE
• FRANTIK FLEA

Dr. Xurros

DOBBERMAN

Ahhh! Essa edição está me deixando de cabelos em pé. Aqui ninguém é *zumbi*, mas nem por isso deixamos de ficar acordados durante a madrugada. Tratei de deixar meus *cachorrinhos* (*dobbermans* com **100 Kg**) acordados do lado dos pilotos, computadores e *video games* da editora, só pra ter certeza de que ninguém dormiria durante o serviço. Também suspendi as mordomias dos funcionários, agora a água é só para meus guarda-costas (*au, au!*).

Como disse, ninguém dormiu no ponto. Meu fiel escudeiro, *puxa-saco* e mosqueteiro tratou de correr atrás de notícias quentes para o **GAME X-PRESS**. Nosso *D' Artagnan* está cada vez melhor, deu um rolezinho no exterior e tem mais ainda pra contar. Tem projetos da **Sega**, **Sony**, **3DO**, **Nintendo** e várias outras novidades do mercado.

A seção **X-TRICKS** também está estourando. Peguei o *Dr. Kanja* pelo pescoço magrelo dele e enfiei a mão (na cara). O resultado deu em 7 páginas recheadas de *truques*, *golpes*... enfim, *macetes* pra tudo quanto é gosto e *video game*. Pode conferir, a nossa seção de dicas é a melhor do mercado, dá mais truques do que qualquer outra. YEAH!!!

Surfando nas **CARTAS,** nosso *"querido"* e elogiado pelas meninas, *Paul Mito*, está detonando. Tem correspondência de leitores de tudo quanto é canto desse país. Pois é, o *surfista doidão* responde as *dúvidas*, *críticas*, *elogios* e *"correios elegantes"* de toda a galera. Além de apreciar e mostrar as obras de arte dos leitores que mandam seus desenhos para nossa revista. Humm, ele pediu para agradecer os ovos de Páscoa e mandou um recado: *"E aí, moçada, valeu pelos presentes, só que da próxima vez coloquem os ovos numa caixa para não quebrarem na "viagem" pra cá!"* Esse tal de surfista é mesmo um *folgado,* heim. Pena que eu não possa espancá-lo, está sempre pegando ondas. Só não vou atrás porque tenho um pequeno problema com a água; é que nem eu, nem ela gostamos um do outro. Mas ainda pego esse cara de jeito!

Continuando, após cansar meu braço usando meus *brinquedos* (*chicote*, *massa*, *clava*, *espada*, *espingarda de chumbo*, etc... e que grande lista de "etc") nos meus pilotos, pintam na seção **X-FLASH** mais **24 games**. Todos *analisados*, *criticados*, com notas e com dicas pra você não perder tempo. Entre eles: **Tetris X**, **Revolution X**, **FIFA 96**, **Victory Goal 96**, **Ridge Racer Revolution**, **SF 2 Movie**, **Congo** e mais os outros. *Coisa pra caramba!*

Agora, se você acha que isso era tudo, deve estar louco. Minha chicotada é poderosa, motivo pelo qual vocês também terão matérias de **Super Mario RPG**, a estratégia completa de **Panzer Dragoon 2 - ZWEI**, muita porrada em **Dark Legend 2** e também **Dinasty War 2**, tiros do começo ao fim pra você terminar **In the Hunt** de olhos fechados e, por fim, o motivo de meus cabelos estarem de pé nessa edição: **Resident Evil**, game que mistura os estilos *ação*, *RPG*, *quebra-cabeça* e, de certa forma, também *estratégia*. O game foi desenvolvido pela **Capcom** e recebeu de duas revistas americanas e uma européia críticas afirmando que é o melhor game feito nos últimos anos. Digam agora, nossa revista melhora a cada mês! Tudo isso para agradá-lo e também me encher de dinheiro (sem dividir com os outros, é claro). Fiquem sabendo que não estou alimentando meus cachorrinhos. Isso tudo para, na próxima edição, meus *escravos* trabalharem sob ainda mais pressão. Se eles pararem durante um segundo, os *dobbermans* os comerão com muito prazer... *no mau sentido, é claro*. He, he, he!

TRAMA

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

GAME-X

REDAÇÃO
Editor Executivo
Darius Roos
Projeto Gráfico
Darius Roos
Dawis Roos
Ilustração
Júlio César Nogueira
Diagramação
Dawis Roos
Secretário Gráfico
Álvaro Corrêa
Revisão
Hebe Ester Lucas
Secretária Editorial
Damaris Marcelino
Pilotos e Textos
Danilo Perez
Darius Roos
Dawis Roos
Igor David Perez

DEPARTAMENTO COMERCIAL
DIRETOR
Ruy Pereira
Contatos
Magdalena Barbera

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Tel.: 8875408
Coordenador
José Luiz Casarim
Assistente
Luzia Begalli

A Revista **GAME-X** é uma publicação da **Trama Editorial Ltda.**
Administração, Redação, Assinaturas e Publicidade:
R. Professor Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel.: (011) 885-8879/885-5916
Fax: (011) 887-3060

OUTRAS PUBLICAÇÕES
DRAGÃO - RPG e Card Games
SÓ AVENTURAS - Aventuras para RPGs
MÃE, *você e seu filho* - Feminina
GRAVIDEZ *Passo a Passo* - Feminina
GUITAR PLAYER - Musical
ANJOS E FADAS - Infantil
SAPECA - Infantil

DIstribuição Exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - DIstribuidora Nacional de Publicações

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

Ilustração capa: Caribé

GAME XPRESS

Voi lá!

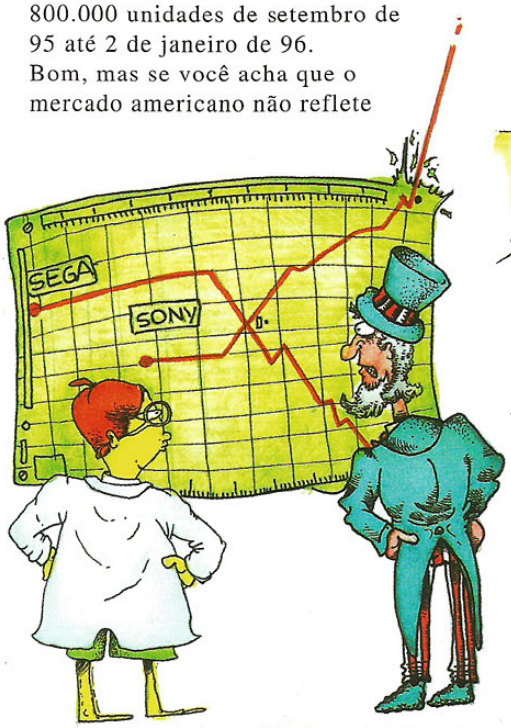
Nham, nhac, slept... argh! Essa comida francesa ainda me mata.
E aí, galera, como passaram o mês, tudo bem? Bom, vamos logo parar com o papo furado e partir para o que interessa. Afinal, apesar de ganhar muito mal, é pra dar notícias que estou aqui.
Nesse mês nós temos possíveis mancadas feias da Nintendo com seu 64-BIT, também tem a Sega reagindo e bolando uma nova estratégia para ganhar mais espaço no mercado internacional, a 3DO investindo em acessórios para tornar seu video game mais atrativo e a outra gigante Sony com novidades quentes para o mercado de games. Além de vários acessórios para "turbinar" seu console e seus jogos.

SONY TERÁ RPG DA SQUARE

Pois é, rapaziada, a última estratégia da **Sony** no mercado foi a de tentar romper com as barreiras das *softhouses* na produção de games para vários consoles, e parece que está dando certo. A primeira e grande prova do sucesso da empresa foi c acordo com a famosa *Square Softhouse*, que tem os melhores games de **RPG** do mercado. A *Square* era produtora exclusi da **Nintendo**, desenvolvendo títulos com a série *Final Fantasy*, *Secret of Mana*, *Secret of Evermore*, *Chrono Trigger* - além do inédito *Final Fantasy 7* para o **Nintendo 64** e o *Super Mario RPG* do **SNES**, ou seja, uma empresa fera!
O último comunicado à imprensa foi que a *Square* abriu um contrato para a produção de jogos para o **PlayStation** e que o primeiro dos títulos seria o *Final Fantasy 7* (que era exclusividade do **N64**).
É, meu, essa deu um frio na espinha da **Nintendo**. Mas você, jogador, pode ficar sossegado, A *Square* continuará a fazer seus belos títulos para os sistemas **Nintendo**.

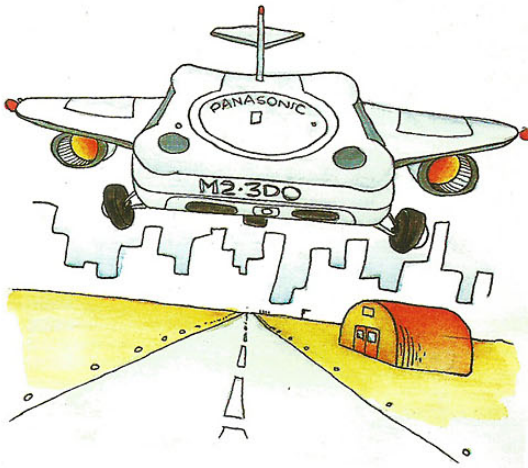
PS-X É O MAIOR 32-BIT

Quem diria, heim? A **Sony** mal entrou no mercado de video games e já é líder no sistema de *32-BIT*. Você, segamaníaco, pode até chorar e espernear para defender a produtora do *Sonic*, mas os números mostram e comprovam a liderança da concorrência com seu **PlayStation**.
No mercado americano, o **Saturn** foi lançado 4 meses antes do **PS-X** e ainda assim vendeu só metade do que a concorrência. **Sega** e **Sony** travam batalhas sangrentas em todos os mercados consumidores de games do planeta. Os números divulgados para o mercado americano foram os seguintes:
• **Sega Saturn** vendeu 400.000 unidades de maio de 95 até janeiro de 96.
• **Sony PlayStation** vendeu 800.000 unidades de setembro de 95 até 2 de janeiro de 96.
Bom, mas se você acha que o mercado americano não reflete de verdade o desempenho das empresas no resto do mundo, saiba que, nesse caso, você se enganou. Dê só uma olhada no número de vendas do mercado mundial:
• **Sega Saturn** vendeu 2.2 milhões de aparelhos até 2 de janeiro de 96.
• **Sony PlayStation** vendeu 3.3 milhões de aparelhos até 2 de janeiro de 96.
É, parece que o bicho já está pegando. A primeira batalha foi vencida, com tranqüilidade, pela **Sony**. Mas a **Sega** promete não ficar vendo tudo isso de braços cruzados e garante um contra-ataque ainda maior.



3DO TEM GURU NOS GAMES

Você já ouviu falar de aparelhos como o *Game Genie* e o *Action Replay*. Eles conseguem enganar o video game e mudam várias coisas dentro dos jogos; podem deixar seu personagem invencível, com superpulos, magia infinita, mais velocidade,



mais continues, vidas, energias e vários outros poderes que você pode acionar através de códigos - divulgados em revistas especializadas em games pelas próprias fabricantes.
E é nessa onda que chega para o **3DO** um acessório chamado de *3DO GAME GURU*. O aparelhinho tem ainda mais utilidade que um *Game Genie*; isso porque vem com um espaço de memória 10 vezes maior que o interno do **3DO** para você gravar suas jogadas. Mas o

poder do aparelhinho está mesmo em sua outra capacidade, a de "entrar" nos games e descobrir uma série de opções diferentes. Para pôr o garotinho em prática, você precisa antes salvar uma fase do jogo na memória interna de seu video game. O aparelho vem com mais de **350** códigos para **30** jogos de **3DO** e a empresa garante dar todos os meses a seus consumidores vários códigos novos em publicações de games e também via Internet. A *3DO Web* fica na **http://www.3DO.com**. O acessório custará 30 verdinhas nos e não deve chegar aqui por mais de R$ 50. Com esse aparelhinho, até aqueles games que estavam encalhados em um canto do armário podem tomar nova vida.

FEIRA DE FLIPERAMAS

A maior feira de arcades do ocidente está

crescendo cada vez mais.
A **ACME** (*American Coin Machine Exposition*) reúne todos os anos os maiores nomes em fabricantes de arcades do mundo. O que se espera para esse ano é que ocorram de duas a três feiras nos *EUA*. A última foi em *New Orleans*, sendo um sucesso. Agora, a próxima será em *Orlando*, *Flórida*. Espera-se desta um público **25%** superior ao da anterior e muitas novidades nos games.
A feira está sendo divulgada lá fora como uma brincadeira que quer dizer que, além de fantástica, é muito divertida. Os nomes das empresas que confirmam sua presença na feira começam a chegar agora,

mas sabe-se que muitas deixam para entrar na última hora (e são sempre as mesmas, essas atrasadas) e que também suas principais novidades só são reveladas após o início do evento.

- **Acclaim** - Imagens e os arcades de *NBA JAM Extreme* e **Batman Forever**.
- **American Laser Games** - Uma versão **3D** de *Orbatak*
- **American Sammy** - Uma versão de *Zombie Raid* e mais algumas surpresas.
- **Capcom** - *D&D Shadow Over Mystara*, *Mega Man Power Battle*, *Toh Shin Den 2*, *19XX* e, possivelmente, um novo pinball.
- **Data East** - *Avengers*: *Galactic Storms* e outros games de esporte.
- **Fabtek** - A segunda versão de *Viper Phase*.
- **Jaleco** - *Tetris Plus*, ainda não confirmado.
- **Konami** - *Midnight Run*, *Crypt Killers*, *Run and Gun 2* e possivelmente um game do **N64**.
- **Namco** - *Rave Racer*, *Air Combat 22* e outros títulos como *Time Crisis*, *Dirt Dash* e *Soul Edge*.
- **Sega** - *Virtual On*, *Manx TT Deluxe*, *Sky Target*, e outros 4 títulos "estraçalhadores": dois de Baseball e dois com boxeadores.
- **SNK** - *Art of Fighting 3* com sistema de captura de movimentos diferentes.
- **Williams/Bally/Midway** - As empresas do forte grupo da **Acclaim** prometeram deixar todos assustados com as novidades, mas não disseram nada.

Espera-se, entretanto, *War Gods*. Game no estilo de *Tekken* com deuses como personagens e um visual de arrasar (é apontado como o antecessor de **MK** em **3D**).

- **Nintendo** - Sem abrir a boca para nada, só disse que a possibilidade de entrar na feira é grande, já que agora também está no mercado de arcades. Afirmou que, se entrar, a concorrência vai gelar com seus games do **N64**.

ENXURRADA DE GAMES PS-X

Como já deu pra perceber, a **Sony** é a empresa que, atualmente, investe mais pesado

no mercado de games. Uma de suas estratégias é lançar muitos jogos de empresas grandes e games que fizeram ou fazem sucesso nos arcades. Entre os vários games que estão pra chegar, você pode conferir: *Die Hard Trilogy* (Trilogia do Duro de Matar), com fases parecidas com *Virtau Cop*, outras de perseguição no carro e ainda no estilo de *Resident Evil*; *D&D Tower of Doom*, game da **Capcom** no estilo *Final Fight*, só que usando personagens do *RPG* mais famoso do mundo (*Dungeons & Dragons*), tem vários efeitos de transparências, sombras e outros nas magias do game. A versão americana do jogaço *Arc The Lad*, com gráficos, enredo e um som de arrasar - um grande *RPG*; *Beyond The Beyond*, outro *RPG* muito louco que destrói com seus gráficos e traz grande beleza no estilo; *X-Men - Children of Atom*, sucesso dos arcades e também **Saturn** promete encher sua tela de pancadaria no melhor dos heróis com *Fator X*; *The Fireman 2*, no papel de bombeiro, você terá de passar por cenários realmente quentes; *Kileak - The Blood 2*, tiros de *DOOM* com robôs ultramodernos e visão tecnológica do futuro; *Motor Toon Grand Prix 2*, com novos modos de disputa, mais carros, personagens, bem parecido com o desenho *Corrida Maluca*; e ainda outros como: *Tekken 2, King's Field 3, Jumping Flash 2, Killing Zone, Battle Monsters 2.*

ATERRISSAM GAMES PARA SATURN

A **Sega**, com medo do concorrente **PlayStation**, tratou de correr atrás do atraso e está lançando uma série de games para o seu superconsole, entre eles: *Guardian Heroes*, que parece com *Final Fight*, mas lembra os desenhos de *Dragon's Lair* - o game misturará elementos de luta, *RPG* e ação; *Devil Summoner*, game de *RPG* que mistura intriga policial, magia e tecnologia; *Clockwork Knight 2*, com o velho boneco de armadura atrapalhão se aventurando em cenários *3D*; *Magic Knight Rayearth*, *RPG* aclamado no Japão com mais

de 50 horas de jogo; *Shinning Wisdow* é um *RPG* cheio de ação (meio *Zelda*); *Horned Owl*, jogo de tiro cheio de ação e robôs; *Thor*, seqüência do incrível *Beyond of Oasis* do **Mega Drive,** chega para **Saturn** com músicas com o padrão de qualidade de *Yuzo Koshiro* (responsável pela trilha sonora de games como *Actraiser* e *Streets of Rage*); *Dark Savior*, outro *RPG* que mistura personagens **2D** com cenários em **3D** e, por fim, o sucesso do **Neo Geo** no ano passado, *King of Fighters 95*. Uau!

NO JAPÃO É SEGA

Tá certo que nos *EUA*, *Europa* e influenciados (onde nós estamos) o *PS-X* é líder de mercado bem a frente do **Saturn**. Mas você sabia que o mercado, japonês é o maior mercado consumidor de games do mundo inteiro? Pois é, galera, os japas não brincam em serviço, não. Mas, para compensar, na hora que saem do trabalho, grudam na tela da **TV** e ficam jogando video games adoidado.

Agora, você sabia que o console de *32-BIT* que mais vende lá na terra do sol nascente não é o **PS-X**. É isso aí, o negócio lá é não soltar a mão do **Saturn**. A cada 6 **Saturn** vendidos 5 **PS-X** são vendidos. A diferença não é muita, mas mostra que a **Sega** tem força para reverter as vendas no mercado mundial.

PORTÁTIL COM PREÇO GRANDE

Nomad é o nome do novo video game portátil da **Sega**. Não é um outro console, nunca visto antes, é o **Mega Drive** numa "caixinha pequenina". O *Nomad* não é pior, nem melhor que o **Mega** que vocês conhecem, não terá cartuchos especialmente desenvolvidos para ele. Mas, em compensação, roda todos os cartuchos encontrados para seu "irmão" mais velho, o que dá mais de 500 jogos. Ele, assim como o **Game Gear**, tem uma tela de cristal líquido que lhe dá possibilidade de se jogar no escuro.

O primeiro pacote do consolezinho vem com um preço bem diferente de seu tamanho. Nos *EUA* são exatos 249 dólares, ugh! Com esse preço, você pode comprar um **3DO** (custa o mesmo preço e é muito melhor) ou dois **64-BIT Jaguar** (ainda sobra troco de 51 dólares). Se preferir, pode pegar mais US$ 50 e comprar um **PlayStation** ou ainda pegar mais US$ 100 e partir para um **Saturn**. Ou seja, galera, a menos que vocês tenham dinheiro suficiente para esbanjar, comprar um portátil *Nomad* agora é entrar na maior roubada.

PS-X COM GAMES SNK

O console **PlayStation** terá versões dos games de sucesso do **Neo Geo**. A **SNK** entrou em acordo com a **Sony** e passará a produzir game para o **PlayStation**. Os primeiros games serão: *King of Fighters 95, Samurai Shodown 3* e *Real Bout Fatal Fury*. Apesar da superioridade grande do **PS-X** sobre o **Neo Geo**, não se falou em incluir personagens, melhorar cenários ou qualquer outra coisa que torna o jogos para **PS-X** mais atrativos que os originais. Falou-se apenas que manteria-se o padrão de qualidade dos originais.

SNES COM JOGO DE 48 MEGA

Pois não é verdade? O **Super Nintendo** terá um game de 48 mega de memória. O jogo, por enquanto, só saiu no *Japão*. Mas em breve deve desembarcar nos *States* e daí tomar o resto do mundo. Estamos falando de *Tales of Phantasia* (Contos de Fantasia), o primeiro *RPG* da **Namco** a ser feito para um console de *16-BIT*. A empresa entrou há algum tempo atrás com força no mercado de *32-BIT*, trazendo: *Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, Star Blade, Tekken 1* e agora o *2*. Quando trabalhou anos atrás com video games, fez uma série de games para o **Nintendo 8-BIT**. Nos **16-BIT** fez recentemente *Weapon Lord* para **Mega** e **SNES**. Uma revista no *Japão* descartou a possibilidade do game sair para *Mega*, a menos com a mesma qualidade, afirmando que o video game não suportaria a qualidade do jogo.

Continuando, o game foi todo desenvolvido em plataformas **SGI** (*Silicon Graphics*) e seu principal concorrente é *Secret of Mana 3*. Dos 48 mega, 16 foram utilizados só para música. Um tema inteirinho foi feito com voz real, é todo cantado. Os outros 32 mega foram gastos com gráficos lindíssimos, cheios de planos de fundo alternados para dar efeito **3D**, muitas cores, muitos quadros de animação (fantásticos) e cenários com incrível qualidade. Além é claro de todo o resto do sistema de jogo. Dizendo a verdade, você não vai acreditar que o jogo tenha 48 mega. Não que pareça não usar tudo isso, muito pelo contrário, parece que usou muito mas do que a capacidade. É por enquanto o *RPG* mais lindo de todos os tempos.

4 PROJETOS, 64-BIT DA SEGA

Muitos rumores rondam os muros da grande **Sega**. Seguindo aos mesmos passos da rival **Nintendo,** a **Sega** começa a realizar vários projetos de video games ao mesmo tempo. Após ter lançado seu **SNES,** a **Nintendo** começou a desenvolver 3 projetos simultaneamente: **SNES 16-BIT CD**, **SNES 32-BIT CD** (que virou o **PlayStation** da **Sony**) e o Projeto Realidade que formulou o **Nintendo 64**.

No caso da **Sega**, todos os consoles em desenvolvimento são de *64-BIT*. O primeiro deles teria começado no final do ano passado e estaria sendo desenvolvido junto com a *Matsushita* e a tecnologia **M2** com **DVD**.

O segundo projeto é a criação da **Sega Soft**, empresa voltada somente para suprir o lado de games, com uma diferença da atual indústria de jogos da **Sega**: a **Sega Soft** passaria a desenvolver jogos para Saturn, **micros PC**, **PlayStation**, **M2** e, acreditem só, também **N64**.

O terceiro projeto fica por conta de deixar nas mãos da **LMC** (*Lockheed Martin Corporation*), na *Florida,* o projeto de desenvolvimento de um console baseado no chip acelerador gráfico **"LMC's REAL/ 3-D 100 PC"**, conhecido na empresa como Pluto. Já o último projeto estaria sendo desenvolvido somente com o pessoal da própria empresa e seria uma máquina de *64-BIT* usando cartuchos. O nome da máquina está, por enquanto, batizado de *MotorMorph* e tem previsão de chegada para 98.

A empresa fez ar de riso em cada uma das afirmações, mas todas elas são possíveis de

serem realizadas porque: se sabe-se da tentativa de entendimento do projeto com o **M2**; também seria de grande vantagem separar parte da empresa para criação exclusiva de *softwares*; o estúdio **LMC** foi o responsável pelo desenvolvimento do **Model 1** (*Virtua Racing* e *Virtua Fighter*), **Model 2** (*Virtua Fighter 2, Daytona, Sega Rally* e **Virtual On**) e **Model 3** (*Virtua Fighter 3* e *Daytona 2*), portanto, bem capaz de desenvolver um grande console; e, por último, o projeto *MotorMorph*, pois todos sabem que a empresa está sempre atrás de novas tecnologias para seus video games.

SONY QUER M2

O novo console da **3DO** pode não ser o único a ter o **M2** em pouco tempo.
Em 95 **Phillips** e **Sony** estavam desenvolvendo uma versão do **DVD** chamada **MMCD** (*multimedia compact discs*) e a *Matsushita* com a *Toshiba* desenvolviam outro **DVD**, o **SD** (*super density*). No meio do ano, ambos os grupos se reuniram e chegaram à conclusão que seria melhor para todos "patentear" um só formato **DVD** e desenvolvê-lo.
Logo, a **Sony** sentiu-se muito interessada em deixar seu **PS-X** com a placa **M2**. Esse interesse já foi manifestado oficialmente, mas o que foi dito não era a vontade de turbinar o console atual com o chip, mas sim criar um novo video game. Até agora chamado de **64-BIT Sony M2**, não passa de um projeto, mas pode indicar o futuro da nova geração de video games.

O NOVO CHIP

A **Sega** do *Japão* pretende mostrar, na Feira de arcades **AOU,** seus lançamentos usando o novo chip básico **Model 3**. Trata-se de uma geração depois do chip utilizado em *Virtua Fighter 2* e *Sega Rally*. O novo chip mostrará seu poder, a princípio, em três games: *Virtua Fighter 2, Daytona 2 e Virtua Cop 3*. O **Model 3** é dito pelo fabricante **LMC** como sendo a arquitetura de video games mais avançada do mercado na atualidade.

SF3 CHEGA ESSE ANO

Segundo a **Capcom,** o chip **Model 3** não dará prêmio de "jogo do ano" para nenhum game. Isso porque ela pretende fazer o melhor jogo do ano e talvez apresentá-lo na **AOU**. Após três anos de projetos e desenvolvimentos, deverá ser apresentada a terceira versão de **SF**. Isso mesmo! Você leu *Street Fighter 3*. Segundo a empresa o game trará um novo e revolucionário sistema de combos. Deverá ter sua primeira divulgação visual em junho deste ano e será o melhor game de luta de todos os tempos. Diz o porta-voz da **Capcom** que o jogo revolucionará tanto quanto o **Nintendo 64** no mercado de games.

SATURN COM PREÇO MENOR

No dia 11 de maio de 96, o **Saturn** vai fazer seu primeiro aniversário e você deverá ganhar o presente. A **Sega** pretende, durante a **E3,** abaixar o preço de seu console para 199 dólares. A **Sega** desenvolveu um novo sistema para fabricar seu console e deve também diminuir os custos de produção da empresa.
Se o preço do **PlayStation** e do **3DO** não abaixarem, a **Sega** terá o video game de *32-BIT* mais barato do mercado.

SNES É INTELIGENTE

Além de *Tales of Phantasia* (**Namco**) com 48 mega de memória, você também poderá pegar *Secret of Mana 3* (**Square**), *Y's 5* (**Falcom**), *The Creation of Heaven and Earth* (**Enix**), *Tactics Ogre* (**Quest**). As melhores empresas de *RPGs* e estratégias para **SNES** estão representadas aqui esse mês. Todos sabem que, no *Japão*, games de *RPG* são consumidos como se fossem brigadeiros em festas de aniversário; é um atrás do outro, todo mundo quer e logo acaba. Apesar de toda a algazarra causada com a entrada dos consoles de *32-BIT* no mercado de games, o **SNES** continua mantendo o título de "video game mais inteligente". Seguindo o exemplo de seu pai, o **Nintendo 8-BIT**, o **SNES** sustenta esse título desde seu lançamento ser ter perdido sequer um ano do reinado para a concorrência. Isso é que é força no *RPG*.

ESPERANDO O NINTENDO 64

Moçada, parece que mais uma vez a **Nintendo** enganou todo mundo e adiou o lançamento de seu **Nintendo 64**. Pois é, no *Japão* parece que agora o console só vai pintar em junho. Isso tudo para aumentar o número de títulos e talvez fazer algumas mudanças "leves" no aparelho.
A data de lançamento nos *EUA* já está confirmadíssima, com propaganda na **Internet**, revistas e tudo mais. Será no dia 30 de setembro. O anúncio fala que nesse dia os dinossauros vão voar e mostra *Mario* arremessando *Bowser* pelo rabo. Lá nos *States* o nome do console será **Nintendo 64** (nada de **Ultra 64**).
A desculpa da empresa acabou servindo como publicidade da mesma. Ela diz o seguinte:

"Is it worth the wait? Only if you want the best!"

"Vale a pena esperar? Só se você quer o melhor!"

Como diria meu guru: "O rato roeu a roupa do Rei de Roma e a Rainha, de raiva, roeu o resto." Terminada a nossa meditação, vamos logo ao que interessa: nesse mês tem Congo, Revolution X, Dragon Lore, Victory Goal 96, Magic Carpet, Frantik Flea e outros.

DISCWORLD

- Fale com o mago ancião, pegue a vassoura e cutuque a arca sobre o armário que está logo no início do jogo. Abra a arca e entregue a banana ao macaco da livraria.
- Já com o livro que ele lhe dará, leve-o ao ancião e então fale com o aprendiz de mago no jardim. Assim você poderá sair da universidade de magos.
- Você pode dar uma olhada nas coisas que estão espalhadas pela tela usando o cursor.

GRÁFICO 8.0 · MÚSICA 8.0 · DESAFIO 7.0 · DIVERSÃO 8.5 · VIOLÊNCIA 5.0

REVOLUTION X

- Apesar de ter de dividir os créditos ao se jogar com dois jogadores, o game fica muito mais fácil com um companheiro mandando bala junto.
- Quebre tudo o que encontrar pelo caminho, com isso você acaba "arrecadando" muito mais CDs e pode deixar seu poder de fogo maior.
- Procure libertar as garotas (umas gostosonas que aparecem no meio do jogo) atirando nos locais corretos, tais como: correntes, guitarras, etc.

GRÁFICO 5.5 · MÚSICA 7.5 · DESAFIO 7.0 · DIVERSÃO 7.0 · VIOLÊNCIA 8.0

STRIKER 96

- Cruzamentos na área sempre são uma boa opção de lance de gol. Você pode dar peixinhos, bicicletas ou amortecer a bola e sair driblando.
- Como a velocidade é muita, inclusive nos carrinhos dos adversários, é melhor não ficar "embromando" muito e tocar logo a bola pra quem está mais na frente.
- Colocando muito vento, aproveite a situação e engane o adversário. Chute a bola contra o vento e já corra para o lado que a bola está sendo empurrada.

GRÁFICO 6.5 · MÚSICA 6.5 · DESAFIO 7.0 · DIVERSÃO 7.5 · VIOLÊNCIA 3.0

JOGADORES 1 · RPG

DISCWORLD
PlayStation
PSYGNOSES

CONTINUE ☐ BATERIA ☒ PASSWORD ☐

Dê uma de Malabi e derrote um poderoso dragão. Essa é a proposta de toda a aventura em Discworld. Esse jogo é muito divertido, seu humor é constante durante todo o game - nota-se bem isso pelas vozes dos personagens - você vai perceber que seu personagem não é muito mais que um idiota. Os gráficos também são legais, lembrando desenhos - há mancadas por causa das paradas do jogo para carregar. Você se movimenta usando o cursor. Até terminar a aventura, você passará por muita asneira.

Sansão

FASES N/D

O mago faz o maior ritual durante toda a apresentação.

Saindo do castelo você encontrará um amigo aprendiz.

Não adianta chorar, os guardas não abrem passagem.

Pegue as "ordens" com o cara e saia remexendo em tudo.

JOGADORES 2 · TIRO

REVOLUTION X
PlayStation
ACCLAIM

CONTINUE ☒ BATERIA ☐ PASSWORD ☐

Jogo revoltado, onde seu objetivo é destruir uma organização chamada The New Order Nation - os canalhas formam uma ditadura. A missão é, em nome do bom e velho Rock' n' Roll, salvar os integrantes da banda AeroSmith e arregaçar os canalhas que se oporem. Seis fases lotadas de tiros, CDs voando e inimigos ensanguentados pulando de agonia - isso é divertido! Se torna meio "sacal" pelo número de inimigos e tempo que você leva para acabar com tudo. Esqueça a guitarra, pegue a metralhadora e detone.

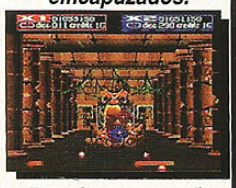
Sansão

FASES 6

Queima seu folgado. Quem mandou se meter comigo.

Na refinaria você detona inimigos emcapuzados.

A cabeça de geléia enche o saco te atacando com olhos.


Depois do cabeção chega a vez de encarar a centopéia.

JOGADORES 2 · ESPORTE

STRIKER 96
PlayStation
ACCLAIM

CONTINUE ☐ BATERIA ☐ PASSWORD ☐

Sucesso quando foi lançado há anos atrás para o SNES, o game vem no mesmo "estilão". Lotado de times para sua escolha, você pode tirar "peladas" com o tempo normal, ter a maior ventania, caindo o maior pé d'água e um montão de outras opções. Uma grande característica do game é ter muita velocidade nas partidas e a opção exclusiva: praticar o "futebol show", onde a partida tem menos jogadores e é realizada dentro de uma quadra coberta. Uma ótima opção para se jogar bola e arrepiar todos. Olé!

Agente X

FASES N/D

Apresentação com filmagens reais e torcida esgoelando.

Eles entram em campo para começar a grade partida. Ehh!

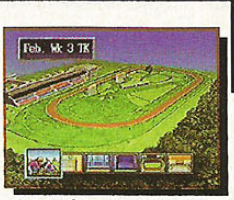
Futebol Show, uma esclusividade de quadra coberta!

Antes, pausa para o hino nacional dos times em campo.

WINNING POST
Saturn
KOEI

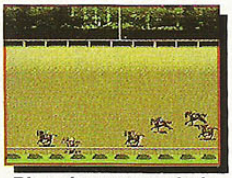
JOGADORES 1 — ESPORTE — CONTINUE — BATERIA — PASSWORD

No clima dos cavalos saia apostando, competindo e relinchando, oops!



O hipódromo está na maior espectativa para a entrada dos jóqueis e cavalos.

Na corrida pinta essa tomada de câmera para você ficar ainda mais empolgado.


Piso de grama, cheio de lama e até no areião! Seu bichinho tem que treinar.

"Passam emparelhados e cruzam a linha de chegada... vamos esperar pela confirmação do resultado e... o Cavalo Negro ganha por uma cabeça à frente de Pegasus". Pois é, galera, esse é o clima que vocês vão sentir aqui, uma corrida de cavalos interessante. Seu papel é o de um rico empresário que está a fim de entrar no mercado: contratará um treinador, um jóquei e todo o resto da equipe, além, é claro, de escolher seus dois primeiros cavalos. Também poderá fazer apostas, especular com os cavalos adversários e estudar toda uma estratégia de mercado, da pra encarar?

Agente X

FASES: N/D

GRÁFICO 5.5 — MÚSICA 4.5 — DESAFIO 6.0 — DIVERSÃO 6.0 — VIOLÊNCIA 0.0

WINNING POST

- Cavalos com musculatura bem forte possuem uma grande arrancada, mas perdem velocidade em circuitos grandes.
- Cavalos com bastante resistência, em geral, não possuem boa arrancada, mas, em compensação, ganham muita velocidade no final.
- Converse sempre com a sua secretária, ela dá dicas boas de como se portar nos investimentos. Também não esqueça de sempre pedir dicas para outras pessoas do meio, as quais ensinam como se jogar melhor.

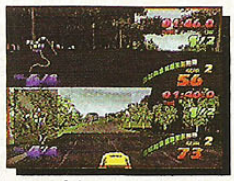
THE NEED FOR SPEED
PlayStation
ELETRONIC ARTS

JOGADORES 2 — CORRIDA — CONTINUE — BATERIA — PASSWORD

A visão de dentro dos carros é a mais legal e real de todas. YEEEEESS!

Huummm! Eu acho que esse cara não é muito bom de volante, não?!?

O carro de trás tem uma leve ajuda do computador. É um pouco mais rápido.


Cenários continuam muito loucos. Cheios de detalhes e requintes pra você.

O jogo já era animal no 3DO, agora está animal e imperdível no Playstation. Há novas pistas, modalidades diferentes, mais carros ferradões e a opção de 2 jogadores ao mesmo tempo (com tela dividida). Os gráficos e sons também estão arregaçando a concorrência... Você pode escolher se quer correr com o dia amanhecendo, entardecendo ou ao anoitecer. Aqui você perde menos tempo ao esbarrar com o carro nas laterais das estradas e com isso ganha mais tempo para queimar o asfalto. Esqueça o IPVA alto dos importados, entre arrepiando nessas belas máquinas e saia fritando os pneus.

Sansão

FASES: 7

GRÁFICO 8.0 — MÚSICA 7.5 — DESAFIO 6.5 — DIVERSÃO 8.0 — VIOLÊNCIA 3.0

THE NEED FOR SPEED

- Aproveite para passar seus adversários logo na largada , e administre a corrida depois.
- Fora dos circuitos, se oriente-se pelo mapa, pois será muito difícil decorar o trajeto.
- Se você quiser zoar com a cara do adversário, pode agora buzinar. Para isso, aperte com o direcional para cima. Sai da frente!
- Nem sempre dar fechadas no oponente é uma boa opção para manter a posição. Se ele acertar com o "bico" do carro no seu pneu traseiro, é bem possível que seu carro rode.

MAGIC CARPET
PlayStation
BULLFROG

JOGADORES 1 — NAVE — CONTINUE — BATERIA — PASSWORD

Se o gênio da lâmpada visse você, certamente ficaria com bastante medo.

Essas cabaninhas aí formam um acampamento de caras bem sossegados.

Procure esse pote e encoste nele. Você ganhará uma magia nova para usar.

Os balões voam atrás das suas manas e levam-as para seu castelo.

Jogaço de computador chega para video games detonando. Num clima desértico, cheio de tapetes mágicos, monstros e feitiços, você travará mais uma batalha contra as forças do mal. Você faz o papel de um jovem mago. Durante sua jornada, seu personagem voará num tapete mágico e dará "rolês" por vários locais bem loucos. Sua missão é a de recuperar cada um dos reinos dominados pelas forças do mal e restaurar os castelos, vilas, instalações e templos. Para isso, você precisará destruir os inimigos e pegar as manas guardadas dentro deles (as bolinhas). Mil e uma noites de pura diversão.

Agente X

FASES: 50

GRÁFICO 7.0 — MÚSICA 7.0 — DESAFIO 7.5 — DIVERSÃO 7.5 — VIOLÊNCIA 4.0

MAGIC CARPET

- Sempre que pegar bolinhas de mana, veja se a mágica que está selecionada precisa de mais energia; caso ela esteja cheia, pegue as manas com outra magia. No caso de todas as magias estarem cheias, solte antes poderes como montar castelo, velocidade, renovação, etc... para só depois pegar as manas e encher o poder de novo.
- Ao avistar outro mago num tapete, arrebente-o rapidinho. Eles atiram em você e além disso roubam as manas que estão espalhadas pelo chão.

CONGO - THE FILM

- Fique ligado nos mapas que, além de não deixarem você perdido, mostram as partes por onde você já passou - pintadas de amarelo.
- Seu personagem pode ir pra tudo que é lugar na selva - com exceção da mata fechada. Portanto, é bom dar uma de curioso e cair detonando nos rios, cavernas, buracos, etc.
- Nas fases dentro de construções antigas, você tem que ficar de olhos arregalados. Essas estruturas estão recheadas de armadilhas e dardos venenosos pelas paredes.

DESCENT

- Procure as portas de saída antes de explodir os reatores, senão BUUMM!
- Às vezes é bem melhor andar de lado para não perder a visão do inimigo.
- Se você cumprir todos os seus objetivos da fase, tais como: destruir o reator, acabar com certa nave, abrir uma comporta, etc... pode até morrer que, mesmo assim, passará de fase. Só que, fazendo isso durante várias vezes, seu jogo acaba.

DRAGON LORE

- Embaixo do círculo de pedras, com vários homens sentados, você encontrará uma passagem para uma espécie de pequeno calabouço.
- Pegando a vaca, você deverá levá-la para o pasto e amarrá-la junto à árvore para que ela não fuja.
- Reviste sempre os cadáveres de seus inimigos e também de amigos. Você poderá encontrar itens preciosos para sua jornada.
- Quando entrar em sua casa, não esqueça de revistá-la inteirinha e pegar os equipamentos para preparar seu personagem. Acredite, você vai precisar de todos eles durante o desenrolar da aventura.

CONGO - THE MOVIE

Saturn
SEGA

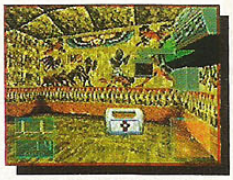
JOGADORES 1
TIRO

CONTINUE
BATERIA
PASSWORD

GRÁFICO 8.5
MÚSICA 8.0
DESAFIO 8.0
DIVERSÃO 9.0
VIOLÊNCIA 8.0
FASES 4

Se você curte DOOM, se amarra em aventuras na selva, adora um bom desafio e de quebra viu o filme, então, esse é seu jogo. Congo é um dos melhores games lançados nos últimos tempos em seu estilo. Tudo se passa no meio selvagem. Os cenários são na floresta, ruínas, cidade de Zinj e catacumbas. Inimigos aparecem de todos os lados, mas você só pode andar nas trilhas e passagens secretas. Há armas, mantimentos, munição, etc. As fases tem níveis de variando como morros: nada de escadões feios como em DOOM. É ferrado pacas!

Agente X



Nessas fases tome muito cuidado. Há um montão de armadilhas secretas.

As comunicações com a central são via rádio. Mas pode ter interferências.

Bang! Esse gorilão não vai te pentelhar, nem pegar bananas do Donkey Kong.

Na selva pode-se ir nas trilhas, passagens secretas e até dar uma nadadinha.

DESCENT

PlayStation
XING

JOGADORES 1
SIMULADOR

CONTINUE
BATERIA
PASSWORD

GRÁFICO 6.0
MÚSICA 5.0
DESAFIO 6.0
DIVERSÃO 7.0
VIOLÊNCIA 7.0
FASES N/D

Num futuro distante, o homem conquista o espaço (já vi esse filme), estações espaciais já são muito comuns (problemas com elas também). Pois é, não é que várias delas acabaram sendo invadidas por aliens? Sua missão, soldado, é resgatar os sobreviventes e destruir as estações para não serem reaproveitadas pelos inimigos. Você conta com uma nave muito doida, podendo voar em qualquer direção e detonar tudo no "estilão" de DOOM; pena que os comandos sejam meio confusos! Vale a pena conferir, pois é DECENTE!

Sansão

Salve esses carinhas e vire herói. Só que sua missão ainda não terminou.

A lava é quentinha, mas seu poder de fogo também. Cadê os inimigos?

Destrua o gerador e fuja no maior pau! Pode até morrer, mas passará de fase.

O engomadinho aí é quem tem a grana e manda no pedaço. Dá pra encarar?

DRAGON LORE

3DO
CRYO

JOGADORES 1
RPG

CONTINUE
BATERIA
PASSWORD

GRÁFICO 8.0
MÚSICA 6.5
DESAFIO 8.0
DIVERSÃO 7.0
VIOLÊNCIA 3.0
FASES N/D

Um RPG com movimentação 3D, cenários bem detalhados e um enredo bem original. Você é um jovem esperando por grandes aventuras, está cansado de passar sua vida no campo, ordenhando vacas e plantando para sobreviver. A força do destino lhe dá uma chance para mudar tudo isso. Você parte para vingar a morte de seu pai - antigo rei do daquela região. Vários itens, armas e segredos o esperam. Durante todo o game seu desempenho será julgado e, no final, você tenderá para o lado do bem ou do mal. Prepare-se para o inesperado!

Agente X

Caveiras, cães-demônio, magos, dragões e vários outros "problemas".

Você deve aprender a mexer nas combinações de runas pra soltar magias.

Seu personagem está de "saco cheio" com a vida simples de campones.

Amarre essa vaca (sem malícia, é claro) na árvore para ela não sair correndo.

FIFA 96

JOGADORES 8 | ESPORTE | CONTINUE | BATERIA | PASSWORD

FIFA 96
Saturn PlayStation
ELETRONIC ARTS

Fifa chega com uma apresentação ainda melhor que a da versão original.

Saia driblando os adversários pela diagonal e faça tabelinhas rápidas.

Há a sua disposição uma série de câmeras diferentes. Qual você prefere?

Após meter a bola na gaveta a torcida se esperneia e a galera sai comemorando.

Fifa sempre foi sinônimo de um dos melhores jogos de futebol já vistos, disputando ultimamente apenas com o Super Star Soccer (Konami). Bom, os tempos mudam e os games também. Fifa 96 está sem aquela chatice da versão para 3DO, onde seu jogador estava sempre marcado, o que é ótimo. Só que os gráficos pioraram pra caramba, a velocidade é pouca e o CD carrega a cada de tela. A parte legal é que você pode escolher clubes de vários países: Santos, Corinthians, Flamengo, Napoli... grande lance! Isso tudo com os nomes dos jogadores reais.

Agente X

FASES: N/D

GRÁFICO 6.0 | MÚSICA 7.5 | DESAFIO 7.5 | DIVERSÃO 7.0 | VIOLÊNCIA 2.0

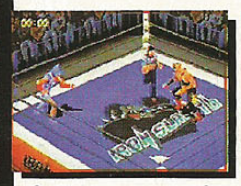
FIFA 96

- Saindo em diagonal, seu jogador quase sempre sai sossegado do carrinho adversário e ganha campo. Além disso, o oponente fica no chão e perde tempo para alcançá-lo.
- Aqui o goleiro não é mais ladrão como antes. Quando ele sair na bola, toque para seu jogador ao lado e mande a redondinha pra dentro da rede.
- Quando fizerem uma falta em seu jogador e aparecer uma pequena "cruz", é melhor você substituí-lo, do contrário ele fica lerdo pra caramba e mal anda em campo. Afinal, o cara está bem machucado.

FIRE PRO WRESTLING 96

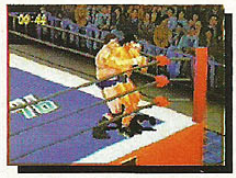
JOGADORES 2 | DUELO | CONTINUE | BATERIA | PASSWORD

FIRE PRO WRESTLING 96
Saturn
HUMAN


Com o oponente de longe a visão se afasta e você não tira o olho do canalha.

Uma introdução "meia boca" antes da pancadaria toda começar e debulhar.

Acho que esse cara vai ficar com dor de cabeça. Será por causa de você, meu?


Ei, você aí, agarrar homem por trás não vale. Isso é coisa de frutinha. Tô fora!

Um bando de marmanjões brigões se encontram e partem para a ignorância dentro do ringue. Pra quem curte luta livre é um prato cheio - acompanhado de muito saquê. O game é no estilo dos japas, com vários personagens gordos, magros, fortes, rápidos, estranhos, e até uns que lembram seriados como Ultraman, Jaspion, Power Rangers e outros do gênero. A variação de golpes é até que razoável, com golpes baixos e tudo mais. Só que os comandos detonam com seu dedo, você fica cansado de tanto ficar apertando sem parar e de saco cheio da luta, uma bela mancada!

Agente X

FASES: N/D

GRÁFICO 6.0 | MÚSICA 4.0 | DESAFIO 6.5 | DIVERSÃO 5.5 | VIOLÊNCIA 7.5

FIRE PRO WRESTLING 96

- Se o oponente cair próximo ao canto do ringue, o negócio é subir no apoio das cordas e pular na barriga do retardado, detonando de uma vez.
- Você pode pegar seu adversário pelo pescoço e jogá-lo contra as cordas - depois pode acertá-lo e fazer o coitado beijar o chão.
- Os socos e chutes rápidos tiram pouca energia. O que vale a pena para ganhar uma luta é derrubar o adversário com um golpe forte, agarrá-lo e torcê-lo inteirinho. He, he, he!

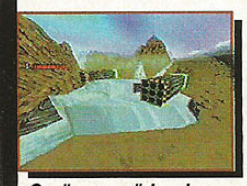
HI-OCTANE

JOGADORES 1 | CORRIDA | CONTINUE | BATERIA | PASSWORD

HI-OCTANE
PlayStation
BULLFROG

O gráfico não é o ponto forte do game. Mas, no entanto, a diversão compensa.

Meu, o que é isso no vidro do carango? Cuidado para não ferrar toda a pitura.


Os "carros" lembram tanques de guerra e naves espaciais de outro mundo.

Chuááá! Túneis d'água na corrida. Dê uma refrescada e depois detone tudo.

Isso é que é jogo de corrida diferente: nada de velocidade, ultrapassagens perigosas, fechadas, curvas fechadas, derrapagens planejadas, não! O negócio aqui é explodir o carango da frente para ganhar melhores colocações. Dispondo de um arsenal dá hora, você tem metralhadoras e mísseis. Os carros lembram mais tanques de guerra que outra coisa. O game não é nenhum clássico do automobilismo, muito pelo contrário, não tem visual bonito nem músicas empolgantes, mas vai render boas gargalhadas se você for daqueles caras bem sádicos!

SGT Trabuco

FASES: 9

GRÁFICO 5.0 | MÚSICA 5.0 | DESAFIO 4.0 | DIVERSÃO 8.0 | VIOLÊNCIA 7.0

HI-OCTANE

- Escolha os carros mais pesados e "armados até os dentes". A velocidade pode não ser tão importante aqui.
- O box para reparos funciona bem ao estilo do antigo e bom F-ZERO; você perde pouco tempo e já pode sair destruindo tudo de novo.
- Você pode verificar o "nível de destruição" de seu carro dando uma sacada no próprio visual dele: vidros quebrados, com furos, amassados, etc.
- O nº de caveirinhas que aparece no canto da tela, mostra o quanto de inimigos você matou durante a correria toda.

THE IGNITION FACTOR

- Guarde objetos encontrados nas fases. No final delas, você ganha pontos de bônus, o que pode lhe ajudar a aumentar o nível de seu personagm.
- Cada tipo de fogo (diferenciado pela cor) deve ser apagado com o extintor de cor correspondente.
- Leve consigo apenas os objetos necessários para passar a fase. O que for obsoleto você pode jogar no chão ou deixar com algum de seus amigos que estão espalhados pela fase. No caso de precisar de algum item, vá até outro bombeiro e veja se ele tem o item necessário.

IN THE ZONE

- Deixe seu personagem debaixo do aro quando o adversário estiver atacando. Se ele vier para arremessar de perto, é só pular na hora certa e pimba... toco nele. No caso dele arremessar de longe, o fato de seu jogador estar nessa posição só terá validade no caso de um erro no arremesso que causaria um rebote.
- Quando o inimigo for dar saída de bola pela própria quadra, simplesmente deixe seu jogador perto do receptor dele e então aperte o botão para roubada de bola. Na maioria das vezes, esse lance acarreta bola perdida por ele e você pode sair para dar uma enterrada.

NBA LIVE 96

- Na hora de dar um toco no oponente não adianta pular antes, nem depois. O negócio é pegar o tempo e pular só na hora que o cara for arremessar a bola. Com isso você põe a mão na frente e... toco!
- Há vários times bons no game. No entanto os dois melhores são os "acumulativos". Pegue então o East Side League ou o West Side League e enterre o adversário de vergonha na quadra.

JOGADORES 1 — AVENTURA

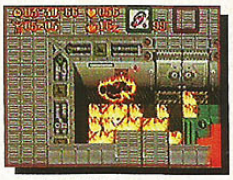
THE IGNITION FACTOR
Super Nintendo
JALECO

CONTINUE — BATERIA — PASSWORD

GRÁFICO 4.5 — MÚSICA 4.0 — DESAFIO 7.0 — DIVERSÃO 7.0 — VIOLÊNCIA 7.0 — FASES 8

Para mexer com fogo e não mijar na cama à noite só mesmo sendo um corajoso - e mal remunerado - bombeiro. Esse jogo é original e também um poucodifícil. Só que os gráficos e efeitos sonoros são bem fraquinhos. Você pode usar vários itens escolhidos antes de entrar no local onde está tudo pegando fogo. Há cenários como prédios, lojas, fábricas, museus e três tipos de fogo: normal, químico e elétrico. Seu objetivo é o de tirar as pessoas da zona de perigo e às vezes salvar também alguns objetos. Não é tão fácil como tirar gatinhos de cima das árvores!

Sansão


Ahhh! Vai um churrasquinho aí, meu? Quem é que mandou brincar com fogo.

No final da fase você ganha os parabéns e pode faturar vários pontos extras.

Proteja o funcionário e deixe que ele recupere os "tecos" do "mosaico" raro.

Abaixe a temperatura da água para salvar o "bolo fofo" que está preso do lado.

JOGADORES 2 — ESPORTE

IN THE ZONE
PlayStation
KONAMI

CONTINUE — BATERIA — PASSWORD

GRÁFICO 8.0 — MÚSICA 7.5 — DESAFIO 6.5 — DIVERSÃO 7.5 — VIOLÊNCIA 3.5 — FASES N/D

Depois de seu sucesso com Goal Storm (Winning Eleven no Japão), a Konami parte para encher de polígonos também games de basquete. Os gráficos são legais, com boa movimentação, visões de quadra diferentes, personagens grandes e replays. Também o som, a velocidade e as opções são boas. O jogo peca apenas no que diz respeito à falta de entrosamento do time; pode-se dizer que apenas dois jogadores participam mesmo de uma jogada. No geral, é um ótimo game, talvez o melhor de basquete dos video games de 32-BIT.

Agente X

Arremessos de longe podem recuperar a grande diferença no placar da partida.

Nos arremessos de faltas você tem que ficar atento ao rebote. Não bobeie.

Depois de enfiar a bola na redinha saia e volte para defender sua quadra.

Os lances com pontos são mostrados automaticamente pelo computador.

JOGADORES 2 — ESPORTE

NBA LIVE 96
PlayStation
EA SPORTS

CONTINUE — BATERIA — PASSWORD

GRÁFICO 7.5 — MÚSICA 7.5 — DESAFIO 5.5 — DIVERSÃO 8.0 — VIOLÊNCIA 4.5 — FASES N/D

Tudo que é game está vindo em 3D, e aqui não é diferente. Com muitas enterradas, "tocos", passes animais e jogadas fantásticas, esse jogo vai te pegar. As visões de câmera podem ser trocadas a qualquer momento da partida, pode-se tirar todas as regras do basquete e a velocidade é até razoável. Só tem um problema: meio confuso, parece ter jogador a mais na quadra e é fácil detonar o inimigo. O som é "da hora", cheio de berros, torcida e tudo o que tem no show do basquete NBA. Pra se ter uma idéia de como são animais as jogadas, existem até pontes aéreas...

Agente X

Ohhh! Enterre na cabeça dos adversários e humilhe todo mundo. Ha, ha, ha!

Cobre os arremessos laterais para alguém que não estaja marcado.

Para fugir de "tôcos" o negócio é pular e arremessar de longe. É só comemorar.

A visão de cima mostra melhor as opções de jogada de seu time no ataque.

As feras se encontram frente a frente. Parece que vai sair muita, mas MUITA faísca.

As visões podem ser trocadas a qualquer momento da partida. Essa é bem de perto.

Para marcar gols de tabelinha você toca o puck e já aperta o chute em seguida.

Nas disputas é melhor apertar o botão só depois do puck aparecer.

JOGADORES 2
ESPORTE

NHL FACE OFF
PlayStation
SONY

CONTINUE
BATERIA
PASSWORD

A torcida, estádio, músicas, gelo e tudo mais dão um clima bem real do que é o jogo. Parecido com o futebol, você perceberá maiores diferenças apenas em lances como "offsides" e "icing". São vários times à sua disposição... o melhor é o New Jersey. Pode-se também fazer tabelinhas, tiros à distância e mandar a bola (puck) pra dentro das redes adversárias. Você tem três "linhas" de jogadores durante a partida e pode trocá-las quantas vezes quiser. Muitas opções pra mexer no game fazem desse o mais completo hóquei do PS-X.

Agente X

FASES
N/D

Ahhh! Acabou a maionese! Grite para acabar com os inimigos pentelhos.

O personagem é cheio de animações, um barato. Olha o equilíbrio, "uga uga".

"Aquele que nunca pecou que atire a primeira pedra". Isso já é exagero, meu!

Cenários bonitos o aguardam nessa "super aventura compridona"... ufa!

JOGADORES 1
AVENTURA

PREHISTORIK MAN
Super Nintendo
TITUS

CONTINUE
BATERIA
PASSWORD

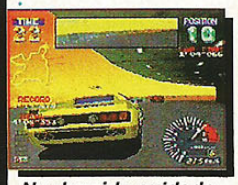
Uga! Er... quero dizer legal, pegue sua clava... não! Pegue o joystick e encare essa aventura cavernosa. O jogo agrada bastante, tinha tudo pra ser um sucesso: gráficos bonitos, música contagiante, passagens secretas a dar com o pau, muito humor (Sam, o herói, é a cara do Renato Gaúcho) e MUITAS fases... Aí é que tá o problema, um jogo longo tinha de ter passwords ou bateria. Mas os programadores sacanearam e colocaram só uns continues ralinhos. Moral da história: é um jogaço, mas vence o jogador pelo cansaço.

SGT Trabuco

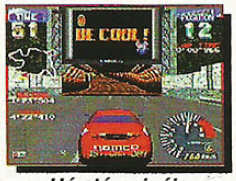
FASES
27

Na hora do game carregar o video game deixa você com esse joguinho.

A visão interna tem o retrovisor e passa uma sensação de realidade bem maior.



Na descida cuidado para não ir de "cara" na parede, grave o traçado da pista.



Há até painéis eletrônicos nos cenários das corridas. It's cool!

JOGADORES 1
CORRIDA

RIDGE RACER REVOLUTION
PlayStation
NAMCO

CONTINUE
BATERIA
PASSWORD

A Namco traz a segunda versão de seu sucesso dos arcades para o PlayStation... e você vai acelerar como nunca. Da mesma forma que na primeira versão, o game começa carregando com um joguinho de naves (se você destruir todas, ganha mais carros para correr). São novas pistas, as mesmas visões e ainda mais trabalho na hora das derrapagens nas curvas. As músicas foram levemente "remixadas" e os gráficos bem pouco melhorados. O game não passa de uma espécie de "upgrade" da primeira versão. Pise fundo e confira o resultado!

Agente X

FASES
6

GRÁFICO 7.0
MÚSICA 6.5
DESAFIO 7.0
DIVERSÃO 8.5
VIOLÊNCIA 7.0

NHL FACE OFF

- O offside é marcado quando seu jogador que está com a bola não é o primeiro do time a passar pela última linha azul do campo. Para não sofrer um offside, só saia com o "puck" para o ataque se seu jogador for o mais avançado de todo o time.
- O icing ocorre quando um dos times joga a bola para a outra quadra e ela passa a linha lateral ao gol. Se o próprio time que jogou pegar na bola, não acontecerá nada e o jogo continua. Mas, se o time adversário tocar no "puck" antes, a bola será levada ao campo de lançamento e será disputada.
- Se você acertar o inimigo com o taco na nuca dele, certamente será penalizado. Mas, se preferir, pode dar um "body check" (empurrão) pelo lado, o que não dá sempre em falta.

GRÁFICO 7.0
MÚSICA 7.0
DESAFIO 7.0
DIVERSÃO 8.0
VIOLÊNCIA 6.0

PREHISTORIK MAN

Procure encontrar todas as letras da palavra bônus; você irá automaticamente para um estágio secreto.
- Dê porrada sem parar no chão pra encontrar passagens secretas.
- Quando for atingido por um inimigo, mate-o logo em seguida para recuperar a energia perdida.
- Use os inimigos como trampolim para alcançar as plataformas mais altas.
- Se você for cercado, não se desespere, soldado, aperte o botão A e pronto... AHHHH!

GRÁFICO 7.5
MÚSICA 7.0
DESAFIO 7.0
DIVERSÃO 7.5
VIOLÊNCIA 0.0

RIDGE RACER REVOLUTION

- Completando todas as pistas em primeiro lugar, você ganhará mais três pistas.
- Às vezes, você não precisa nem frear numa curva. Simplesmente desacelerando, o resultado pode ser melhor para a retomada de velocidade.

SCRAMBLE COBRA

• Só use os mísseis quando a mira central (vermelha) focalizar o oponente. Do contrário, o seu míssel passará direto pelo alvo.
• Quando for usar a "Napalm", dê o tiro um pouco antes do oponente... senão a bomba atravessa o adversário e não pega nele.
• Em fases onde pintam combates em alto-mar, procure pelos porta-aviões e destrua-os... Com isso, você acaba com os aviões que sairiam dele mais tarde.
• Sempre que tiver que destruir uma base, aeroporto ou coisa parecida, dê preferência para a bomba "Napalm". O estrago é bem maior!
• Procure sempre bolar um trajeto para cumprir a missão. Às vezes, é melhor entrar na fase várias vezes até saber qual é a melhor tática.

SF2 - THE MOVIE

• Para jogar com Cyborg, pressione START durante a apresentação do filme. Anote o password que aparecerá e digite-o quando as opções aparecerem. Para economizar um pouco o seu trabalho, anote aí um password que serve para lutar com Cyborg.

TETRIS-X

• Antes mesmo de entrar na tela, o computador mostra qual será a próxima peça que vai aparecer. Faça sempre o movimento já pensando na outra jogada.
• Se você sabe que está pra chegar uma "peçona", vale a pena preparar a tela e deixar um buracão para ela ser encaixada, mas no caso de dúvida ou ainda aperto, é melhor não arriscar.
• Com vários "players", vale ser rápido: veja onde colocar a pecinha e mande ver. Demorando, o inimigo faz linhas e pode te deixar com problemas.

JOGADORES 1 — SIMULADOR

SCRAMBLE COBRA
3DO
GENKI

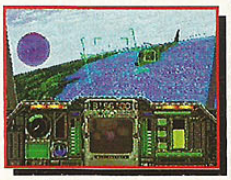
CONTINUE — BATERIA — PASSWORD

CRÁFICO 7.0 — MÚSICA 7.0 — DESAFIO 8.5 — DIVERSÃO 9.0 — VIOLÊNCIA 6.5 — FASES 12

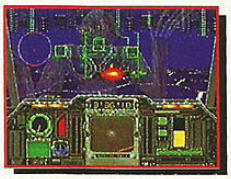
Cansado de games de helicóptero parado... pode ajoelhar e agradecer aos deuses! Estamos falando de um "simulador" com muito mais ação... é o fim daquela aparelhagem, que só servia para complicar. São 10 fases normais, uma de "trainning" e outra especial (onde você enfrenta uma patota de ETs invadindo a nossa amada e poluída Terra). Sua máquina está equipada com mísseis teleguiados, metralhadoras "vulcan" e as famosas bombas "Napalm". Os inimigos estão prontos para o tiroteio... Tem jato, tanque gigante, helicóptero, porta-aviões... ufa!

Agente X

Você preparou seu helicóptero para o pior. É isso que o aguarda no game.


Há cenários que misturam partes de terra com água, deserto, campo, etc.

As fases podem trazer objetivos como destruir bases, aeroportos, etc.


Uma fase de bônus com vários marcianos para você por pra correr.

JOGADORES 2 — DUELO

SF2 - THE MOVIE
PlayStation
CAPCOM

CONTINUE — BATERIA — PASSWORD

CRÁFICO 8.5 — MÚSICA 8.0 — DESAFIO 5.5 — DIVERSÃO 3.5 — VIOLÊNCIA 6.5 — FASES N/D

Depois do sucesso do Street Fighter - Battle in Film, a CAPCOM, baseando-se no seriado japonês, resolveu lançar a versão "The Movie" do super clássico. Trata-se de um desenho em longa metragem, passado em 2 CDs. Os gráficos e sons são ótimos. Mas, um CD inteirinho, só para passar o filme... sem comentários. O ridículo do jogo é ter que assistir todo o filme e, ainda, ir anotando os códigos que o "cientista" panaca lhe fornece durante os "tapes". Além, é claro, de ter que jogar com o Cyborg numa velocidade de uma tartaruga aleijada...

Kapeta

Kiai! Ken com sua voadora tenta acertar Ryu. Precisa ser bem mais rápido!

Guile tenta falar com Chun Li ao telefone. Só que ela não atende.

Acho que a gracinha está meio ocupada com as "uninhas" do espanhol sacana.

Cyborg enfrenta Ryu. Mas a velocidade é de uma "lesma lerda e com sono".

JOGADORES 4 — PUZZLE

TETRIS-X
PlayStation
BPS

CONTINUE — BATERIA — PASSWORD

CRÁFICO 6.5 — MÚSICA 7.5 — DESAFIO 8.0 — DIVERSÃO 8.0 — VIOLÊNCIA 0.0 — FASES N/D

Cai pecinha aqui, cai pecinha lá, forma uma linha, a tela tá enchendo, forma quatro linhas e... é TETRIS. O mais clássico de todos os games de quebra-cabeça está de volta. A Sony quebra mais uma vez a exclusividade da Nintendo e lança uma versão do clássico Tetris para seu console. O objetivo no game é formar linhas horizontais com as pecinhas que começam a "cair" na tela e, assim, colocá-las pra fora. Pode-se "tirar um contra" com até quatro jogadores ao mesmo tempo. Tudo com cenários bem originais e boas músicas. Vai pegar, mesmo!

Agente X

Os programadores do game bolaram cenários bem legais para as partidas.

Não deixe que as pecinhas comecem a amontoar. É difícil, seu cara de batata!

As fases vão indo uma atrás da outra e você nem percebe o tempo passando.

QUATRO jogadores dão em quatro vezes mais diversão e gargalhadas!!!

VICTORY GOAL 96
Saturn
SEGA

JOGADORES 2 | ESPORTE | CONTINUE | BATERIA | PASSWORD

Na disputa de penalte não é melhor escolher canto para pular. É fácil agarrar.

Há vários tipos de comemorações no gol. Até a do Bebeto embalando o nenê.

Para fazer gol olímpico você deve bater aberto e dar um efeito fechado.

A apresentação é bem "da hora": os japoneses estão com a bola toda.

GOOOOL! Escuta essa, cara: corra agora mesmo na locadora e pegue este jogo. Diferente da primeira versão, esse é muito bom. Os gráficos são muito bem trabalhados, os estádios em 3D, visões variadas e uma movimentação dos jogadores que é simplesmente FANTÁSTICA. Seu personagem faz pose, toca com estilo, dá cabeçadas, carrinhos, bicicletas, chuta de primeira, corre - o cara dribla muito bonito. O som é legal, mas a torcida bem que podia gritar mais. Esse, por enquanto, é o melhor game de futebol dos consoles de 32-BIT. Tem que conferir!

Agente X

FASES: N/D

GRÁFICO 8.5 | MÚSICA 7.0 | DESAFIO 5.5 | DIVERSÃO 9.0 | VIOLÊNCIA 2.0

VICTORY GOAL 96

- Dando dois toquinhos no direcional, você faz o jogador correr. Para driblar enquanto seu personagem está correndo, é só você dar um toquinho para um dos lados (do jogador) e ver a finta do garoto.
- O goleiro do game é panaca, mas não vá tentar chutar bem em cima dele (isso é burrice). Espere que o frangueiro saia na bola e dê um drible no coitado - depois, é só partir pro abraço.
- Para fazer no escanteio um gol olímpico você só precisa começar a fazer um cruzamento bem aberto (entre o pênalti e a cabeça de área) e depois pôr um efeito animal para o lado do gol.

X-COM UFO DEFENSE
PlayStation
MICROPOSE

JOGADORES 1 | ESTRATÉGIA | CONTINUE | BATERIA | PASSWORD

No globo você escolhe onde será sua base. Pegue um ponto estratégico.

Aqui você vê os equipamentos e também instalações que pode usar.

Ao sair da nave para uma expedição equipe os soldados com armas.

Tome cuidado com os ETs, ande sempre em pequenos grupos para não apanhar.

Estratégia e exércitos aliens o esperam para uma batalha onde o perdedor é exterminado do planeta. Seu objetivo no game é o de defender o planeta de invasores do espaço. Todo o financiamento de suas bases, pesquisas, exércitos, armamentos e tudo mais vem das nações amigas (o Brasil está nessa). Você pode mandar seus cientistas desenvolverem armas, naves e instalações avançadas. Também terá de ficar de olho no radar, pois naves de ETs pintam a toda hora. Ótimo jogo de estratégia para você sair do mundo da lua e cair na real.

Agente X

FASES: N/D

GRÁFICO 5.0 | MÚSICA 3.0 | DESAFIO 7.5 | DIVERSÃO 7.5 | VIOLÊNCIA 2.0

X-COM UFO DEFENSE

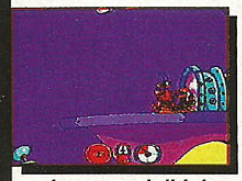
- Os cientistas podem desenvolver muito bem seus projetos, mas sem os engenheiros as pesquisas não podem ser construídas.
- As naves aliens geralmente são bem mais rápidas que as terrestres. Mas os marcianos parecem ser meio burros e, de vez em quando, ficam parados - dando chance para você pegá-los.
- Os ETs pintam, na maioria das vezes, em locais pouco povoados, tais como: Austrália, África, Rússia Central, Oceanos e no sul da América do Sul.

FRANTIK FLEA
PlayStation
GAMETEK

JOGADORES 1 | AVENTURA | CONTINUE | BATERIA | PASSWORD

O trampolim dá um empulso maior pra você para alcançar a plataforma de cima.

Com seu pelotão de piolhos é bem mais fácil detonar os inimigos. 1, 2, 3, 4...


Leve os piolhinhos com segurança pra saída e você passará de fase numa boa.

No final de cada estágio você vê quantos "amigos" foram resgatados.

Esse game é muito divertido, mas vá com calma! Como diz o título: o personagem do jogo é uma "piolho frenético" (que coisa de "frutinha"). Continuando, todo seu campo de batalha está recheado de inimigos. As fases são bem coloridas e os gráficos bem fraquinhos. Sua missão é a de resgatar algumas pequenas amigas "piolhinhos" (humm!) que estão espalhadas pelos cenários. Você pode correr, pular, girar, atacar... enfim, sua pulga dá um show e fica se exibindo para toda a galera. Pra quem não tem medo de ser feliz nem de cachorro pulguento!

SGT Trabuco

FASES: 18

GRÁFICO 5.5 | MÚSICA 3.5 | DESAFIO 6.0 | DIVERSÃO 7.5 | VIOLÊNCIA 1.0

FRANTIK FLEA

- Quanto mais pulginhas você encontrar (e pegar) pelo caminho, maior será sua força de ataque. Pois cada uma dá uma porrada para ajudar você no ataque ao inimigo.
- Quando um oponente se aproximar não deixe que ele pegue uma de suas amigas (enchendo-a de bofetadas na cara). Logo que o folgadão pintar na tela encha-o de porrada e mande-o para o espaço.

SUPER MARIO RPG

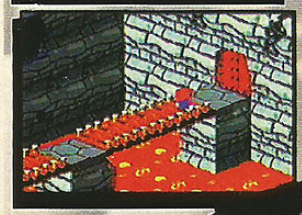
Mario e o resto da patota num RPG!!!

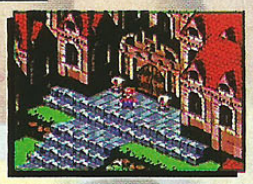
GRÁFICO 9.5
MÚSICA 8.0
DESAFIO 5.5
DIVERSÃO 8.5
VIOLÊNCIA 1.0

JOGADORES 1 CONTINUE
FASES MD BATERIA
PASSWORD

A aventura começa, como você já sabe, com Bowser sequestrando (pela "trilhonésima" vez) a princesa Peach. Vocês sabem que Mario é namorado dela, portanto, mexendo com a princesa o herói bigodudo e baixinho entra em ação. E lá vai você para mais uma grande jornada. Serão muitos pulos na cabeça de tartarugas, bolas de fogo, cogumelos, estrelas, yoshi e toda aquela coisa. Enquanto seu personagem está na tela você pode ver onde estão os inimigos. Se estiver a fim de encará-los pode encostar neles ou pular por cima deles para fugir. Os cenários são a cara dos jogos do Mario, tudo é muito colorido (minha mãe gostou e não larga do video game!). Tem fases na floresta de cogumelos, castelos, neve, floresta negra, ilha, água... enfim, muita lugar florido e "bonitinho" (opinião de minha mãe) para passear.

Assim como na maioria dos games de RPG seu herói ganha vários amigos - e iniigos - durante toda a jornada. Mario poderá contar com a ajuda de um carinha que parece uma nuvenzinha, é o Mallow; um outro que lembra o Link (de Zelda), seu nome é Geno; e até, quem diria, com o próprio Rei Bowser Koopa (pior inimigo de Mario).





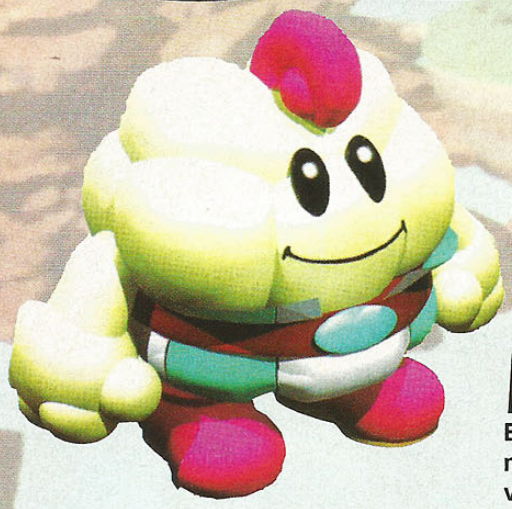
O mundo Mario agora é cheio de tecnologia...

tudo feito no Silicom Graphics...

Personagens

MARIO

Principal personagem do game, esse encanador gordinho quer salvar sua namorada. É o mais equilibrado de todos os "guerreiros", mantendo-se entre golpes, especiais e magias sem nenhum problema. É o líder do grupo.



MALLOW

Essa ou esse "nuvenzinha" aí é o maior chorão. Sua tendência é visivelmente para o lado da magia. Usa e abusa dos elementos como água e vento. Mas, no entanto, é fraco na luta corpo a corpo.É um "mago" do bem.

GENO

Parecido com o Link das aventuras de Zelda, esse "moleque" vai ser de grande importância. Além de ter boas magias, seus ataqes também destroem o inimigo. Pode ser considerado um pouco mais mal que Mallow.

KING KOOPA

Bowser Koopa está de volta, agora ao "lado" de Mario (seu maior rival). Esse cara tem ataques fortes pra caramba. É o maior cavalão, melhor dizendo, maior "dinossaurão". Usa magia negra para encarar os inimigos.

Você encontra pelo caminho vários personagens. Esses são os quatro primeiros que você irá achar.

E então moçada, vamos logo pondo a mão no game e debulhando os inimigos. Esse é um jogo que vai virar clássico, você não pode perder. Por enquanto só pintou a versão japonesa no mercado, mas em breve chegará a americana e tudo ficará numa boa.

Agente X

Panzer Dragoon II Zwei™

A alma de um dragão vive no coração de um jovem guerreiro

GRÁFICO 9.0
MÚSICA 8.5
DESAFIO 7.0
DIVERSÃO 8.0
VIOLÊNCIA 6.0

JOGADORES 1
FASES 7
CONTINUE ✕
BATERIA ✕
PASSWORD ■

Saturn

Panzer 2 está muito melhor que a primeira versão. Após um ano de trabalho árduo, o pessoal da Sega mostrou o que sabe fazer e trouxe o melhor jogo de naves (o dragão não é nave, mas funciona igual) dos últimos tempos. Os gráficos estão deslumbrantes, com muitos cenários e detalhes de primeira; também o som não fica atrás, como na versão original é de arrasar; a diversão e os controles do jogo aumentaram, seu dragão tem mais mobilidade, dando rodopios aéreos, cambalhotas, com vários tiros e poderes diferentes; pra deixar todo mundo detonando do começo ao fim do game a dificuldade do game diminuiu. Além de que, agora, você pode optar em fazer caminhos diferentes para chegar ao fim da aventura. Ou seja, todas essas mudanças só ajudaram a tornar Panzer 2 o melhor game de "naves" dos últimos tempos.

Os dragões sempre demonstraram ser criaturas ágeis e hostis. Mas nem todas as raças seguem a regra. Aqui no game há uma raça pacífica "perseguida" pelas forças do mal. Esses dragões são os únicos que podem acabar com essas mesmas forças, pois possuem uma energia interna imensa. Você "adotou" um desses dragões e agora ruma para vingar sua vila - totalmente destruída pelas tais forças malígnas.

FASE 1

Você começa o game entrando com o dragão na vila destruída. Nada sobrou e os poucos sinais de vida uqe ainda restam são os de animais. As criaturas inimigas daqui não dão trabalho. O seu único problema inicial fica com relação a "navezona". A sacana solta um pedregulho gigante em cima de você. Para resolver o problema você precisa apenas mandar chumbo grosso na "pelotona" e fim de papo.
Nessa fase só há um caminho a ser seguido: levando você a um dragão que te detona.

FASE 2

Depois de ter levado umas bifas do inimigo no fim da primeira fase seu bichinho já está mais esperto. Essa fase se passa num deserto. No início é melhor ficar de costas esperando pelos monstrinhos que saem da terra. Mais pra frente apareceram naves voando e metralhando, algumas cabaninhas e até outros caras montados em animais.

• Pela esquerda você andará um pouco mais pelo vale e depois sairá voando e enfrentando os inimigos no céu. Deverá então encarar vários bichos voadores e caravelas também. Depois de lançar muitos "mísseis" e dar altas metralhadas vai chegar a hora de encarar o chefão.

• No lado direito você também pega um pouco de "trânsito" de inimigos. Só que depois, ao invés de ficar voando e encarando todo mundo, você irá enfrentar todo mundo no chão - no mano a mano mesmo. Seu desafio será então penetrar nas forças de um castelo e detonar todo mundo. Lá dentro você achará canhões, naves, caravelas e no final um "muralhão" cheio de canhões e cacarecos. Após "rapar" com os oponentes você partirá de encontro ao chefão.

• CHEFÃO

O mestre dessa fase é essa nave esquisitona. Com poucos canhões ela não te dará trabalho. Destrua sempre a parte que está virada pra você e gire sua visão para não perdê-la de vista.

FASE 3

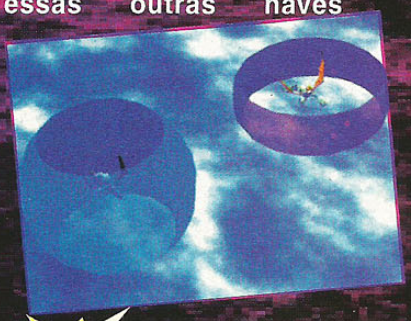
Depois da tempestade vem a bonanza. Essa fase é toda "light". Você está numa floresta, tudo é verdinho, os passarinhos cantam, o ar é puro. Mas não se engane, tem UM MONTÃO de inimigos só na espreite te vigiando. Você enfrentará algumas naves pequeninas logo em frente encontrará a bifurcação.

• Nesse caminho você andará um pouco e vai encarar uns minhocões animais junto com os inimigos normais. Destrua as minhocas com misseis espalhados pelo corpo delas.

• Já por esse caminho o negócio é enfrentar, além do bando de navezinhas pentelhas, essas outras naves "trabuconas" (olha só o tamanho delas). Cuidado com os "tecos" que elas soltam pelo chão e fique atirando direto.

• CHEFÃO

O manda-chuva dessa fase é um macacão estranho pra caramba (não parece macaco, mas fica se pendurando nas árvores). Ele fica muito tempo no alto das "bananeiras" e você pode acertá-lo tranquilamente nessas horas. Quando ele corre ao seu lado fica soltando bolotas em você - destrua essas bolotas com tiros normais. Não pare de atirar nunca, inclusive quando ele chegar bem perto por trás ou pela frente.



FASE 4

Ufa! Enfim longe do "sossego" da selva. Agora o bicho vai pegar dentro das cavernas. Aqui pintam muitas naves vindo de encontro a você no maior pau. Também há aquelas canalhas que chegam te atacando por trás. Essa fase tem TRÊS bifurcações.

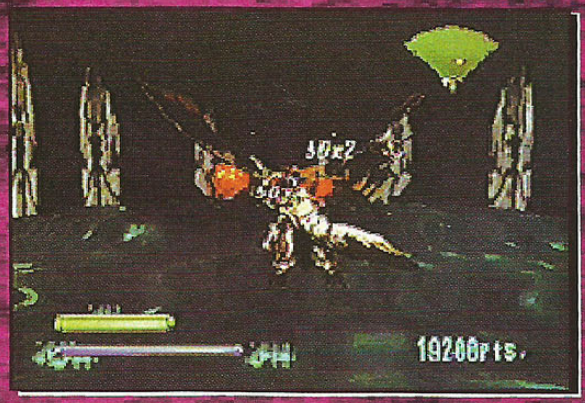
• Indo por cima você pega a rota três. Nela enfrentará vários inimigos nos túneis e depois cairá matando numas "cabeçonas".

• Passando pela rota um (que você tem que pegar para chegar na dois) você também cairá matando em cima de navezinhas espalhadas pelos túneis. Só que por fim deverá enfrentar várias naves menores sobre uma pequena ponte.

• Indo pela rota dois você verá que as luzes parecem ficar piscando toda hora e que tudo vai cair. Fique atento e não deixe os inimigos chegarem perto.

• CHEFÃO

Para passar dessa fase você primeiro tem que passar pelo cadáver desse peixão gigantesco. Ele fica rodando na água, sai da esquerda, vai para a direita, mergulha de novo e, depois de levar muitos mísseis na cabeça, vai pra trás da ponte e começa a correr atrás de você. Nessa hora você tem que soltar bomba no "molecão" e não deixar que ele encoste em seu bichinho de estimação. Depois desse "poder" o cara fica envocadinho, passa por baixo de você e encara-o de frente. Continue atirando e desta vez não acerte as navezinhas que ele solta. Dê um tchauzinho pro garoto.



FASE 5

Fugindo das cavernas você cairá numa fase onde está nevando. Sobrevoando esse "pântano" onde neva você vai encarar umas navezinhas trouxas, no começo. Mas, depois, as navezinhas que aparecem pentelham pra caramba. Elas pintam por trás e também pela frente - geralmente em grupos - sempre atirando em você. Também tem umas naves grandes que soltam outras menores, usando tiros grandões de gelo. Essa fase não tem escolha de caminho.

• CHEFÃO

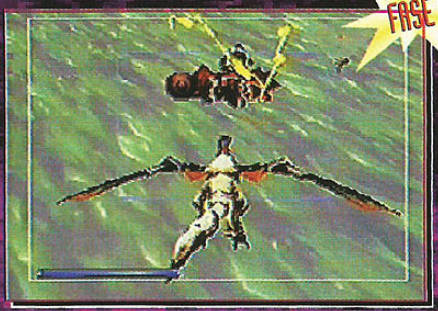
Para ferrar com a sua vida o mestre dessa fase não pode, inicialmente, ser destruído com mísseis. Para matá-lo facilmente fique usando, sem parar, os tiros normais - destruindo os tiros que ele solta. Caso fique soltando muitos mísseis você acabará destruindo a bolha de proteção do chefão e assim poderá então matá-lo com os seus poderosos mísseis.

FASE 6

Muito parecido com os filmes da série "Guerra nas Estrelas" você começa a fase no maior pique. Destrua, de cara, as instalações a sua frente e depois vire para a direita nas naves. Seu próximo passo será ficar de olho nos túneis. Você está dentro da "navezona" que destruiu sua "vila". Nos corredores apenas naves pequenas - não darão muito trabalho. Seguindo pela fase você sairá nas asas da esquerda da nave gigante. Destrua os canhões à direita e depois se preocupe em acabar com as "asinhas" do bichinho. Seguindo em frente novamente você encontrará inimigos pequenos e depois o estre a fase.

• CHEFÃO

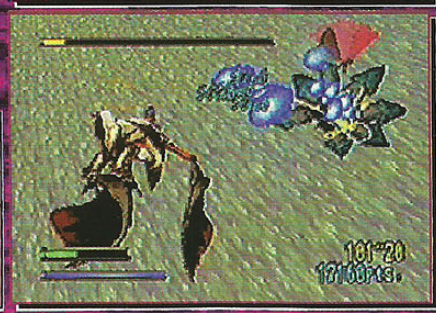
Mesmo antes da energia do cara aparecer na tela comece a atirar nele. Ele logo soltará a "carcaça" e ficará sem proteção. É melhor usar mísseis para terminar com o otário. Cuidado com os tiros laser que ele solta e também com suas bolinhas. Mande bala e sinta-se aliviado em ter destruído esse folgadão.



FASE 7

Quem disse que acabou? Esses inimigos já estão me tirando do sério. Para cortar o mal pela raiz você terá de enfrentar o último dos moicanos...oops, quer dizer o últimos dos inimigos: o dragão que te deu um pau no começo do jogo.

O adversário é um fera e tem poderes com a calda, tiros, outras naves e rodopios. Atire sempre nele e fuja quando o canalha soltar tiros muito grandes. Já quando o cara soltar as naves pequeninas o negócio é destruir todas para não se ferrar. Se você destruir o cara rapidinho vai ser lindo. Mas, se demorar um pouco mais, poderá ter que encarar mais um poder do chefão. Nele o dragão fica voando feito um louco - de um lado para o outro - soltando tiros e fugindo de você. Persiga-o sempre e dê um fim ao condenado. Conforme seu nível de dragão o final poderá ser diferente.



DARK LEGEND 2

GRÁFICO 8.5
MÚSICA 6.5
DESAFIO 5.0
DIVERSÃO 7.5
VIOLÊNCIA 7.0

JOGADORES 2
FASES 14
CONTINUE
BATERIA
PASSWORD

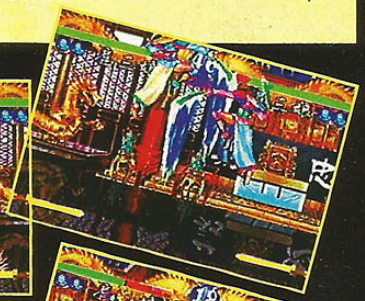
Os guerreiros orientais voltam com mais porrada

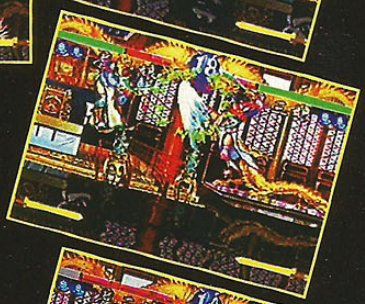
Nessa nova versão, não foi acrescentada muita coisa. De novidade só pintaram dois novos lutadores. Os gráficos, efeitos sonoros e dificuldade estão quase iguais aos da versão original. As magias estão um pouco melhoradas. Os personagens ganharam mais golpes especiais e até fatais (para soltá-los você precisa ter pouca energia). Um dos lutadores novos já teve participações em três versões de Fighter History (Neo Geo, SNES e Mega Drive). O outro personagem é uma mulher que, boa de briga, encara todos com seu estilo de kickboxer.

Kapeta

Guerreiros Orientais

Todos os lutadores da versão antiga foram mantidos e somente dois lutadores novos foram acrescentados. Aqui você verá a história de cada personagem e os melhores golpes. Na seção X-TRICKS, todos os golpes deste superjogo para Sega Saturn.





SHI JIN

É um mestre em artes marciais com a tatuagem de um dragão nas costas. Esta é a sua segunda experiência em campeonatos, sendo que na primeira ele obteve muito sucesso. Tem muita força usando sua espada. Seus melhores golpes são o Shoryuken com o soco fraco e o supersoco (sem a espada).

HU SANG NIANG

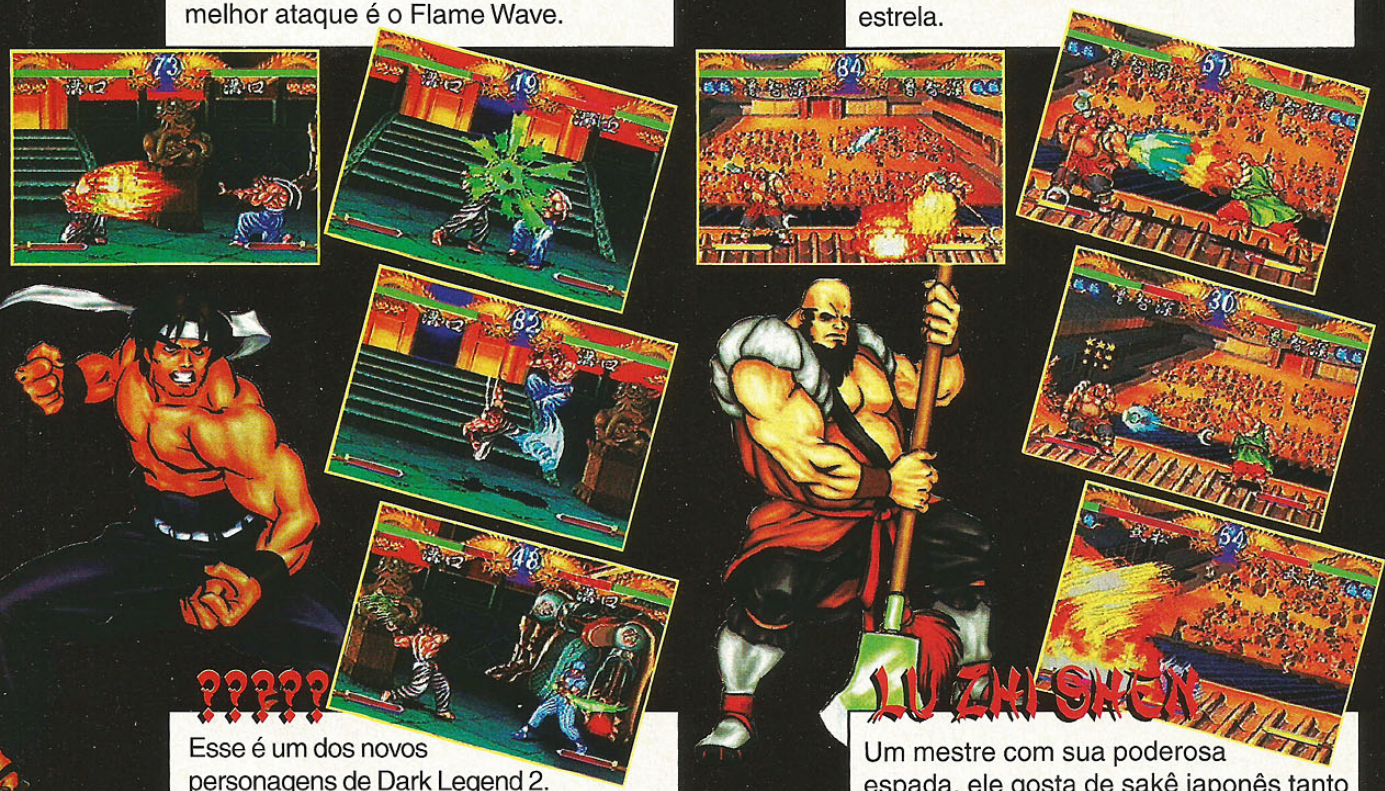
É uma mestra de luta com duas espadas. Seus movimentos são rápidos, curvos e mortais. Mas tende a ser piedosa com aqueles que são fracos e miseráveis. Vive numa cidade habitada por muitos homens bravos. Seu melhor ataque é o shoyuken fraco, que é rápido e eficiente.

PAI ZONG

Atencioso com seus amigos, este lutador mestre se movimenta muito rapidamente e possui uma habilidade chamada "Magestic Teleport". O ninjinha possui uma habilidade especial que o permite usar seu KI (ar espiritual) para efetuar seus poderosos ataques. Seu melhor ataque é o Flame Wave.

CHONG LIN

Um mestre de Kendô (luta com bastões), com um passado muito cruel. Mais pra mosqueteiro que para lutador, ficou traumatizado devido aos atos de traição e morte de sua esposa, que marcaram fortemente sua mente, deixando-o frustrado. Seu melhor especial é a estrela.

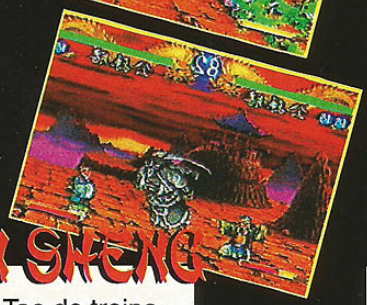


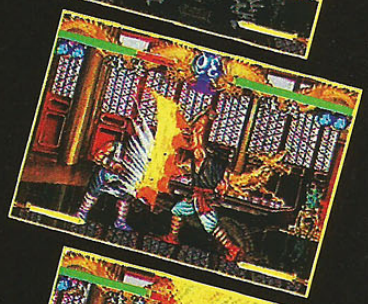
????

Esse é um dos novos personagens de Dark Legend 2. Também estava em Fighter History. Vencendo o antigo campeonato (no Fighter History), ele resolveu aumentar seus títulos e procurar por lutadores de estilos diferentes e mais fortes. Seu melhor ataque é, sem dúvida, sua supervoadora.

LU ZHI SHEN

Um mestre com sua poderosa espada, ele gosta de sakê japonês tanto quanto de violência. Ao longo de seus vários ataques especiais, ele sempre tem um pouco de vantagem devido ao alcance de sua espada. Seu melhor ataque são os golpes de congelamento, acionados sem sua arma.



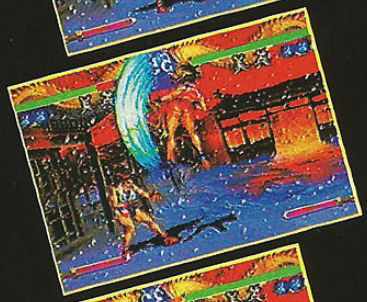


GONG SHON SHENG

Mesmo com seu sistema Tao de treinamento, ele tem a habilidade de fazer com que os ventos e trovões obedeçam a seu comando. Ele é todo desajeitado, mas extremamente amigável e honesto. Com ele é vendaval pra tudo que é lado. Seu melhor golpe é o que o grandalhão atira o velinho no inimigo.

WU SONG

Ele é tão dinâmico que pode matar um enorme tigre com suas próprias mãos. Seus especiais incluem acertar o inimigo com suas duas tonfas e um superarremesso. Ele não é um cara mau. Possui uma poderosa seqüência que combina golpes e arremessos. Seu melhor golpe é o pilão de fogo.



??????

A outra personagem nova de Dark Legend 2. É uma lutadora de Kickboxe com extrema habilidade nas pernas. Tem também muita velocidade e força, o que a faz uma das melhores personagens para serem escolhidas. Seu melhor golpe é a voadora dupla, que serve tanto como shoryuken como um golpe comum.

LI KUI

Esse gigante das trevas joga dois machados enormes, é imprudente, impetuoso e extremamente perigoso. Seus ataques são tão perigosos quanto poderosos e destruidores. Seu melhor ataque é o arrastão, que pode acertar até cinco vezes.

RUAN XIAO ER

Embora mais velho que seus irmãos, Ruan Xiao WU e Ruan Xiao Qi, sua força física é menor. Mesmo sendo simpático e tendo a cuca no lugar, ele está igualmente adaptado a táticas psicológicas e ao jogo. O melhor golpe desse personagem é o dragão de gelo.

RUAN XIAO WU

Irmão-do-meio da clã Ruan Xiao, se veste de forma engraçada e parece um mutante com um chicote de água. Usa sapos e peixes como armas para manter seus oponentes a uma boa distância e usa um chicote d'água. Cada ataque seu é violento e poderoso. Seu melhor golpe é a "batedeira".

RUAN XIAO QI

O mais novo dos irmãos Ruan Xiao. É um jovem bastante disposto. Seus ataques são muito rápidos e repetitivos, usando seu Nunchackus. Dos três maninhos, esse é o que possui os golpes mais destruidores, afinal, ele está em plena forma. Seu melhor ataque é o dragão de raios.

CHAO GAI

Segundo rei de Liang Shan Song Jiang é o motivo de muitos estarem aqui. Conhecido como "Rei Feio", levou uma flecha ácida no rosto durante uma luta de morte. Dizem que ressuscitou - ninguém sabe como, exceto ele mesmo. Seu melhor golpe (normal) é o Flame e transformado são as lanças do poder.

DINASTY WAR II

GRÁFICO 8.5
MÚSICA 8.5
DESAFIO 6.0
DIVERSÃO 9.0
VIOLÊNCIA 8.5

JOGADORES 2
FASES 9
CONTINUE ☒
BATERIA ☐
PASSWORD ☐

Uma Guerra Medieval Animal no PS-X

Dinasty War é um jogo já bastante conhecido pelos "flipers". Desde o passado, já possuía gráficos de alta qualidade e som ótimo (mantidos na versão do PS-X). A dificuldade do fliperama é muito maior (afinal, se todos que chegassem lá terminassem o jogo, o dono da máquina ia ficar louco... e pobre!), mas a diversão continua 10!!! A aventura toda se passa na guerra dos grandes Czares, seus personagens são todos guerreiros mongóis daquela época, assim como os inimigos e cenários. Durante sua jornada, você poderá contar com várias armas, itens e até cavalos (sobre eles, seu personagem faz o maior "arrastão" na galera!).

Os Super Guerreiros

Assim como no arcade, existem 5 personagens, cada qual com seu estilo de luta e arma. Kan-U, o barbudo, é o mais rápido nos ataques. Seus golpes não tem muito alcance mas tem boa força (é um dos melhores). Shou-Hi é meio o estilo Haggar: lento e com golpes de arremessos como ponto forte, nada de maisShou-Un é o principal personagem do jogo mas, diferente dos outros jogos do estilo, não é o melhor personagem para escolha. É bastante lento nos golpes mas possui força e alcance razoáveis. Kou-Chuu é o arqueiro. Preferido pela maioria dos jogadores no fliperama, pode acertar os adversários à longa distância. Está no pário com o primeiro. Gi-En é o personagem "do meio", pois é equilibrado em tudo. Também é um bom personagem para luta.

Golpes Especiais

Cada personagem possui uma maneira diferente de lutar, mas todos eles possuem um golpe especial tanto quando montado à cavalo como à pé. Para acionar o golpe sem o cavalo, basta direcionar para baixo e depois para cima (em um movimento rápido) e pressionar o botão de ataque. Já com o cavalo, o golpe especial é acionado com o movimento de para trás e para frente, seguido do botão de ataque. Além desses especiais, o arqueiro possui um golpe a mais que os outros: para acioná-lo, basta pressionar o botão de ataque várias vezes e rapidamente. Para correr com o cavalo, basta direcionar para frente e pressionar o botão de pulo.

Kapeta

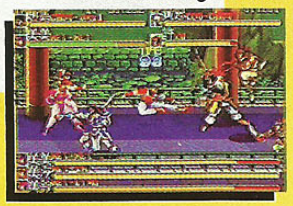
Bônus

Na primeira fase de bônus, pressione todos os botões e gire o direcional o mais rápido que puder. Assim seu personagem irá comer, ou melhor, engolir toda a comida. O segundo bônus, se estiver jogando sozinho, será destruir todas as estátuas que caem. Se estiver jogando em dupla, um deverá matar o outro.

Logo no comecinho desta fase, você encontrará um cavalo. Os inimigos que você irá encontrar são todos bem fáceis. Quando chegar na ponte, muitos carinhas aparecerão: procure matá-los rapidamente para não morrer por falta de tempo. O chefe é Hi-Ter. Acerte-o sempre de perto. Se precisar, procure por uma tocha no começo da ponte (ela explodirá e acertará a maioria dos inimigos da tela).

Aqui também são todos fáceis de matar. Tome cuidado com os grandões (da família Zhao), com os gordos e com os arqueiros. O chefe é Kakou-Ton. No começo, derrube-o do cavalo e tome posse dele. Desça o pau e tome cuidado com seu pulo e seu "Yoga Flame".

Nesta fase, os inimigos também são fáceis. Cuidado com os pivetes com facas. Acerte os barris que vêm rolando e pegue o cavalo no início da ponte. O chefe folgado (Kyu-Chu) acha que é o Blanka e só fica dando "bolinhas". Cuidado com seu pulo e sua marreta. Acerte-o com golpes rápidos. Depois, você só tem de massacrar três lutadoras: Mei-Mei, Mei-Ya e Mei-Ling. Cuidado com suas voadoras e faquinhas. Mate os pivetes que ficam atrapalhando e atire-os nas garotas.



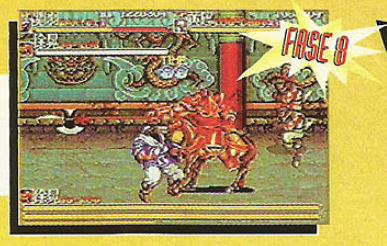
No começo, você dá uma de gato e anda pelo telhado, e depois uma de peixe e anda pela água. Os inimigos são chatos, tome cuidado. O chefe é Sou-Jin. A única vantagem dele é que ele pode se defender. Mate os carinhas que estiverem atrapalhando e, por último, o grandalhão.

Essa fase é baba. Você está em uma espécie de arena. Não perca o cavalo e acabe com tudo que encontrar sem deixar nenhum barril. O chefe é Jun'U-Dou. Só se preocupe quando ele vier correndo feito louco. Ataque de perto que ele já era.

Agora você terá de voltar pela arena. Fica tudo mais difícil e com mais inimigos. Muitos gordos, grandalhões e arqueiros virão atrapalhar. Os chefes são Kakou-Ketsu e An-Mei. Kakou é mais fraco e, se você tiver sorte, ele poderá deixar uma espada mágica. Para matar An-Mei, não fique na frente dele e ataque sempre de perto.

Aqui você terá de ir pulando de navio em navio. Não deixe passar a marreta, que mantém os adversários tontos por alguns instantes. O chefe é Chuu-Ryou. Ele quase não ataca. Tome cuidado somente com suas faquinhas e voadoras.

Essa fase não tem nada de difícil. Tome cuidado com as bolotas que caem, próximo ao castelo e no salão. Na caverna existe uma arma que quebra os inimigos como se fossem vasos de flores. O chefe é Jo-Koo. Derrube-o do cavalo que será fácil. Cuidado só com suas "voadoras".



Essa é a última fase. Cuidado com as pedras no começo. Passe a represa e encontre Ryu-Fu. Se for possível, mate primeiro as menininhas e depois o grandão. Ataque bem rápido para não ser surpreendido. Depois de matar Ryu-Fu, dê a resposta de cima para Sou-Sou (para recusar sua proposta). Mate-o antes de acabar o tempo e agora você é um herói. Se não matar, só algumas terras serão reconquistadas e o reino continuará dividido.

IN THE HUNT

GRÁFICO 7.5
MÚSICA 7.0
DESAFIO 6.0
DIVERSÃO 9.0
VIOLÊNCIA 6.0

CONTINUE ☒
BATERIA ☐
PASSWORD ☐

2 6

Uma Guerra Submarina Animal Agita o PS-X

Jogos no estilo de nave para 32-BIT são muito raros, e os que existem até o momento não são muito marcantes. In The Hunt veio para desmentir esse fato e encher a tela de torpedos. Os cenários são animais e o som bastante realístico. Você controla um submarino um tanto "apelão", pois os tiros saem em quase todas as direções e ainda podem ser aumentados. In The Hunt já possuía uma versão para os arcades a qual fez um sucesso razoável. Com certeza, é um game que vale a pena conferir!

Configurações

Há três tipos de tiros, dois foguetes diferentes e ainda uma bolha de proteção (modo PlayStation).

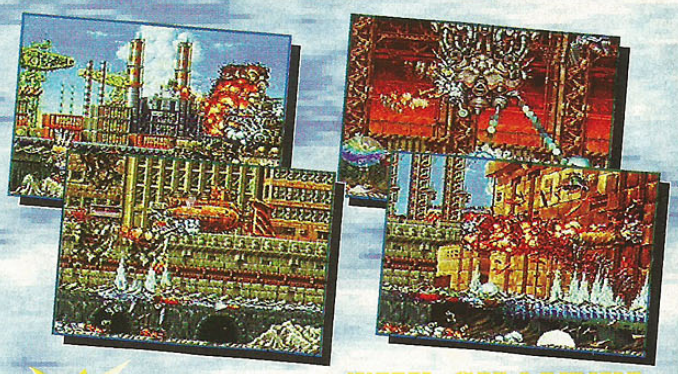
- O tiro vermelho é o inicial: são mísseis para frente com uma velocidade alta.
- O tiro azul é o mais forte: um foguete frontal que deixa um rastro que também mata os inimigos; sua desvantagem é a baixa velocidade.
- O tiro verde é o melhor. Apesar de ser forte, rápido e ainda espalhar no final, não tem longo alcance.
- O míssil "A" que, debaixo d'água, atira balões muito fortes. Fora d'água, se transforma em uma "metralhadora antiaérea". É recomendado para as fases cobertas de água.
- O míssil "M" tem o mesmo efeito fora e dentro d'água, sendo que fora ele é teleguiado. Recomendado para telas divididas entre água e ar.

Kapeta

FASE 1

THE SOUTH POLE

Nessa fase prefira o tiro verde ou o azul e a bomba "A". Tome cuidado com o barcão que aparecerá e procure atirar primeiro no canhão de baixo. É mais fácil matar com a bomba A. O raio de gelo que os canhões atiram só congelam você por alguns instantes, sem mais problemas. Para matar o chefe, atire em qualquer parte dele. Saia da frente quando ele atirar mísseis e não se mova quando ele soltar seus ganchos, assim eles não o acertarão.



FASE 2

THE CHANNEL

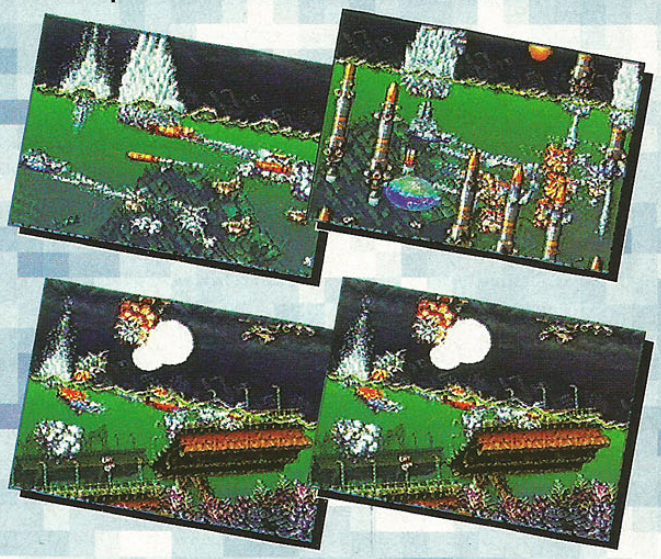
Prefira o tiro verde e o míssil M para pegar os caças de jeito. Cuidado com os bombardeiros: ande sempre um pouco mais que eles e não pare de atirar. Para matar o tanque, fique atirando sem sair do lugar logo que ele aparecer. Quando ele atirar, volte e fuja dos mísseis. No trem, destrua todos os vagões e fuja das bombas. O chefe é um pouco difícil: primeiro atire de algum canto com o míssil teleguiado. Quando ele cair na água, passe por baixo de sua perfuradeira e atire com mísseis (passam aviões com itens no alto da tela).

FASE 3 — SEA BED RUINS

Aqui, prefira o míssil A e o tiro verde. Logo de cara, saia correndo feito um louco e não pare de subir. O homem de pedra irá atrás de você, destruindo tudo que vier pela frente. Cuidado com as bombas de gás: sua explosão mata. Na parte cheia de pedrinhas, atire sempre e vá pelo caminho da esquerda, que possui menos pedras. No chefe, atire no teto para que caiam pedras e então desvie para que elas acertem a cabeça do chefão. Quando parte dele quebrar, fuja dos olhos e tome cuidado com seus socos.

FASE 4 — SUNKEN TOWN

Mísseis A e tiro verde são ótimos. No início, cuidado com as minas que os "barquinhos" soltam. Na parte lotada de mísseis, atirando em sua parte superior, o míssil sobe lentamente e na inferior, rapidamente. Destrua os prédios submersos e passe por dentro deles para seguir caminho. O chefe, ou melhor, os chefes, são dois submarinos estranhos. Procure atirar em um ao mesmo tempo em que joga bombas no outro. Aqui também tem naves com itens. Não fique muito próximo a eles para não ser surpreendido. Eles puxam você usando as hélices.

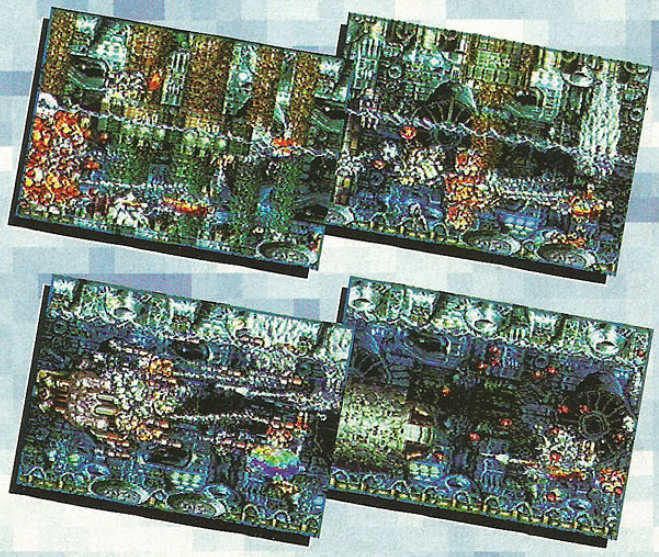


FASE 5 — DEEP DARK SEA

Prefira, no começo, tiros verdes e mísseis M. Quando estiver sob a terra, mude apenas os mísseis se quiser. As bolhas vermelhas não matam, só empurram para cima. Cuidado com as pedras que saem dos buracos. Para matar as serpentes, solte bombas e mísseis. No chefe de três cabeças, atire sem parar, de longe. Fuja da labareda subindo para o canto superior esquerdo da tela. Quando as cabeças lançarem bolinhas de fogo, passe entre elas sempre atirando, que elas não terão chance.

FASE 6 — THE ENEMY BASE

Prefira o tiro verde e o míssil A. Quando uma espécie de "torre" aparecer, acerte a cápsula que está em sua ponta. O sub-chefe é o submarino gigante: atire seguidamente fugindo dos torpedos. É bico! O chefão tem vários ataques. Primeiro só fuja dos mísseis e passe por cima que é mais fácil. Destrua o lançador de submarinos, de minas, de mísseis gigantes e novamente o de minas. Em seguida, acerte o bico na posição da foto e BOOMMM!!! Com sua vitória, você receberá muitos méritos!!!



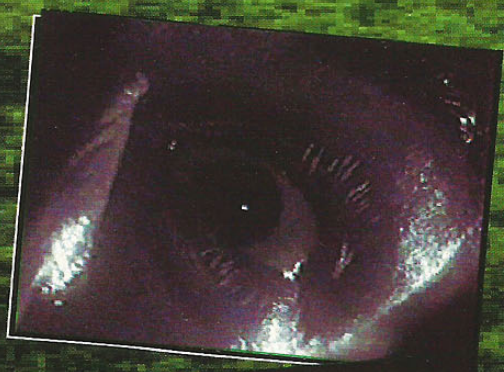
RESIDENT EVIL

GRÁFICO 10
MÚSICA 9.0
DESAFIO 9.5
DIVERSÃO 10
VIOLÊNCIA 10

JOGADORES 1
FASES N/D
CONTINUE ☒
BATERIA ☐
PASSWORD ☐

NOTA 10!

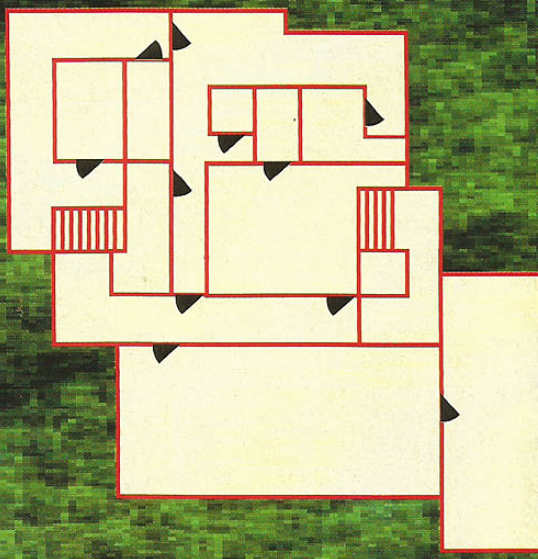
Pouco antes de lançar esse game a CAPCOM afirmou que era parte de uma nova fase da empresa. Agora os projetos dos softwares serão sempre inovadores para que a empresa volte a ser a líder de venda no mercado (ela perdeu seu reinado para a Acclaim - MK). O game teve a algum tempo atrás uma versão para o Super Famicom (SNES). O nome era Bio Hazard, fazendo um sucesso razoável. Mas agora está tudo diferente: os cenários, personagens, objetos, tudinho está em 3D (lotado de gráficos poligonais). Você pode jogar com o policial "folgadão" ou com a "princesinha" linda, sendo que cada um tem características próprias e todo o jogo se desenrola de forma diferente. O game lembra "Alone in the Dark" e "D", mas é muito melhor! Resident Evil tem o tamanho parecido com o das três versões de "Alone" juntas, é uma loucura. Nota 10, mesmo!



A porta que estava fechada na salinha da estátua leva você por um corredor cheio de pequenas cômodas. Nesses móveis há dois itens, mas deixe para pegá-los depois. Primeiro passe correndo pelo local até alcançar a próxima porta. Enquanto você estiver dando o maior "pinote", pularam pela janela dois dobberman esfomeados.

Na salinha pequena com a estátua você achará o mapa. Para pega-lo empurre a escada até que possa subir na estátua. Também há uma cômoda com um segredo. Empurre ela para o canto e você encontrará um corredor com um zumbi esticadão no chão. Detone ele, pois o sacana não está morto. Depois procure pelo pente na estante.

Depois de sair da sala de jantar vá para a direita e enfrente o "zumbi", depois de derrotá-lo pegue dois pentes de balas no corpo de seu "ex-amigo" e caia fora. As outras portas do corredor estão todas fechadas.



Você não pode correr ou fugir. Mas terá que encarar seus medos se quiser sobreviver aqui.

No banheiro com a mina, por enquanto, nada (nem vontade de fazer cocô). Mas com o cara a banheira fica cheia de um líquido estranho. Esvazie ela e pegue um pente de munição.

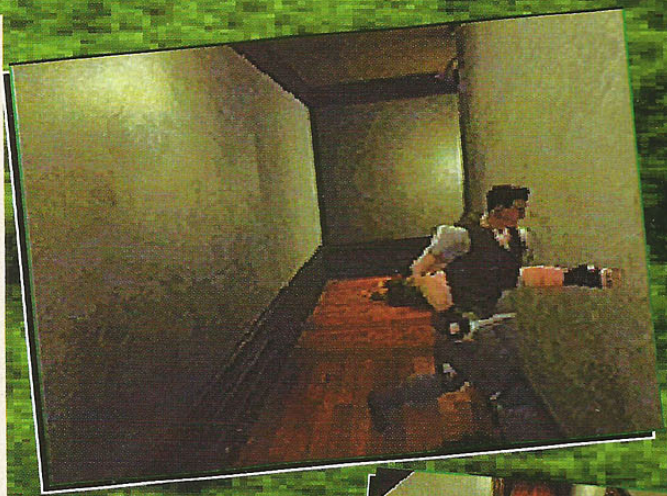
Na sala de jantar você encontrará um emblema sobre a lareira, uma pedra preciosa dentro do vazo e outra por trás do relógio de pendulo.

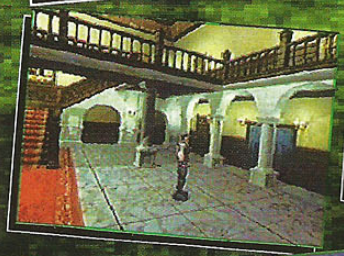
No pátio de entrada - o da porta principal - há uma máquina de escrever (para salvar os games). Se você estiver com Cris encontrará a arma de Jim, já se estiver usando a mina Barry lhe entregará um "arrombador de fechaduras".

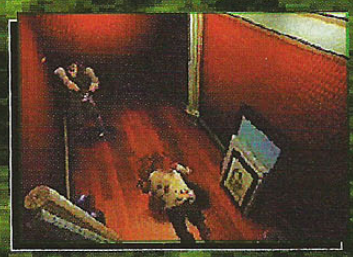
Na sala do piano Jim pode procurar uma partitura por trás da estante e depois tocar uma musiquinha. Cris tem que pedir para a "mina" tocar a música. Fazendo isso uma porta secreta abrirá e você poderá pegar o emblema dourado. Troque-o de lugar com o emblema da sala de jantar e pegue a pedra do relógio.

ATERRORIZANDO!

Tudo começa quando a pequena Raccoon City é atacada por uma onda de assassinatos brutos e inesplicáveis. As autoridades responsáveis pela região destacam dois grupos de policiais "super treinados" para investigar os fatos.
Pois é, galera! Só que no meio da investigação o grupo é atacado por criaturas horrendas. Há baixas nas equipes e alguns se dispersam - o apoio do helicóptero é perdido. Por fim, permanecem juntos apenas três policiais: Chris Redfield (Rebecca (gatinha), Jill Valentine (mais gatinha ainda) e seu "protetor" Barry Burton.
Agora restou aos três a "batata quente". Vocês devem descobrir o que aconteceu com os outros integrantes, desvendar os segredos que envolvem os vários assassinatos e principalmente: sobreviver a todos os perigos que o aguardam. Ahhh!

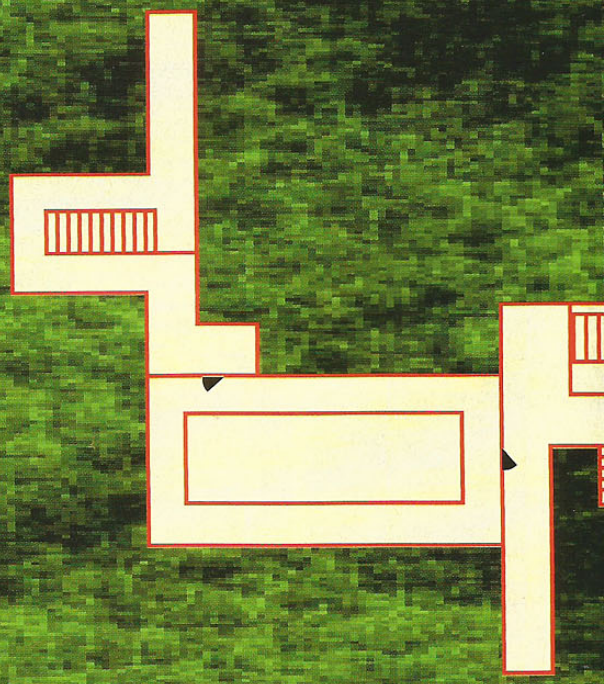




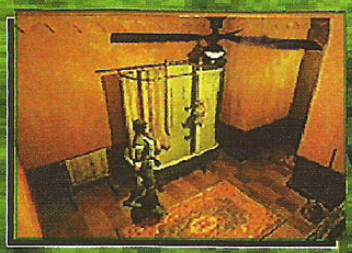


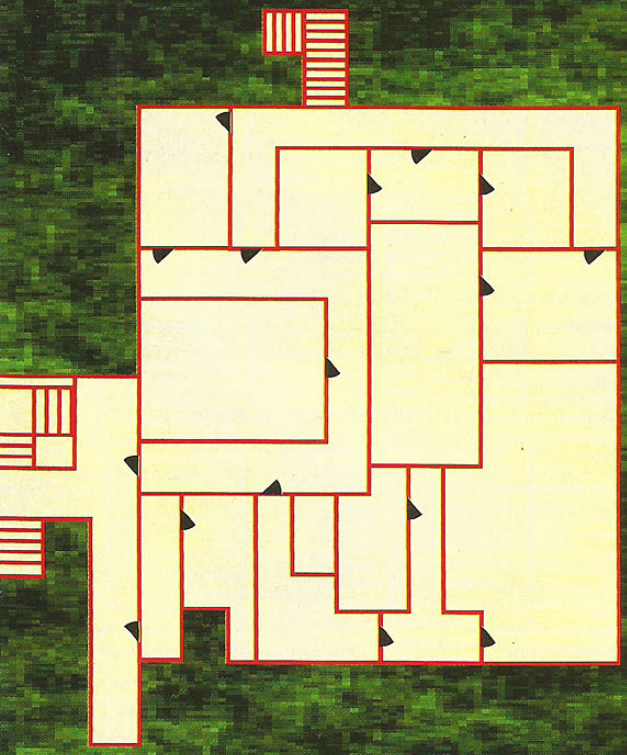
Na sala com os quadros grandes na parede e um montão de corvos te "bizoiando" você terá de ver os quadros na ordem certa. Se ligue a quanto tempo os quadros estão pintados. Fazendo a coisa certa você ganha um renovador de energia - que nesse jogo é um item valiosíssimo.

No segundo andar do lado que só tem uma porta, entre nela e encare dois zumbis. Após matar de vez esses "escrotos" empurre a estátua para que ela caia no andar de baixo. Com isso ela quebrará o vaso da sala de jantar e você poderá pegar a pedra preciosa.



SEUS PIORES PESADELOS!!!

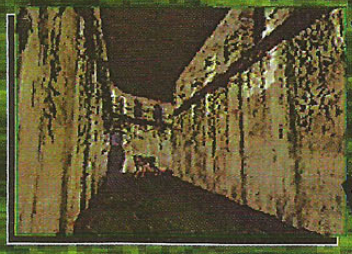




No quarto onde você encontra seu amigo morto pelos corvos você encontrará um pente de balas no corpo do cara. Mas terá de encarar os "passarinhos". A melhor arma para ser usada nos corvos é a escopeta, pois ela espalha os tiros e destroi tudo.

Quando for sair da sala onde você encontra a escopeta Jim tomará uma grande susto. Mas Barry Burton aparece e resolve tudo.

Depois de sair da sala de jantar vá para a direita e enfrente o "zumbi", depois de derrotá-lo pegue dois pentes de balas no corpo de seu "ex-amigo" e caia fora. As outras portas do corredor estão todas fechadas.



CARTAS

O surfista maluco apavora esse mês com cartas de leitores radicais e também leitoras maneiras. YEAH!

Falô galera da GAME-X, huu rú! Estou adorando as cartas que está chegando aqui na revista. Tô pegando mó onda! Pois é brô, como ia dizendo, tá chegando muita coisa. Pedi até um aumento - só que o velho daquele Dr. Xurros é o maior "miguelão" do mundo e fica "regulando" a grana. Enchão o saco dele e, pelo amor de Netuno, peçam um aumento pro surfistão aqui.
Ah! Caras vocês estão de parabéns pelos nível das cartas, melhorou pra caramba em relação ao mês passado. Agradecemos por todas as dicas de como melhorar a revista. A rapaziada toda aqui da GAME-X achou o máximo (até o pão duro do Dr. Xurros). Continuem nesse agito que mês que vêm tô aí, huu rú!

VAI ENCARAR?

E aí pessoal da GAME-X, terminando muitos games? Nós da "Game Fera" queríamos saber se vocês farão ou não uma seção de recordes na revista? É que temos uma equipe de video game faz 3 anos e queríamos encontrar outros jogadores para fazer desafios e até campeonatos de games.
No total são 5 integrantes do grupo: eu (Bruno), mais conhecido como Nô, jogo games de esporte; o Fabio, conhecido por nós como Fabão (porque ele tem 14 anos e já mede 1,82 m) arrepiando em games de corrida e nave; o Oswald, apelidado de Ninja por detonar os jogos de ação e também porque anda sempre de preto; o Marcelo "Gringo" que acaba com tudo que é RPG japonês e também os americanos das locadouras que conhecemos e, para finalizar, nosso último integrante; Rafael "Cobra", um cara que é daqueles "não tem pra ninguém", gosta e detona jogos de porrada, aventura, corrida e estratégias - ele é o mais velho do grupo e vence todos os nossos campeonatos.
Agora que os leitores já nos conhecem queria fazer um desafio contra tudo e contra todos. A Equipe Game Fera encara qualquer um que "vier prô pau" (no bom sentido, é claro). Quem topar o duelo deve mandar os recordes para a revista e mostrar que também é bom.
PS - Aceitamos desafios e recordes de qualquer video game.

Equipe Game Fera
Campos do Jordão - SP

X • Qualé a de vocês aí? Quero ver quem pega melhor onda que eu. Ãh! De qualquer forma tá dado o recado, quem estiver a fim de desafiar, encarar, sair na mão, namorar, conversar, mandar recordes e tudo mais já tem seu lugar, seção CARTAS.
Ô meu, desculpe o parágrafo nervoso. Mas é que fiquei empolgado.
Gostamos muito de conhecer o pessoal da equipe de vocês, também formamos uma equipe de games. Só que a nossa equipe não é nenhum Dream Team (time dos sonhos), nós somos o Nightmare Team (time dos pesadelos). Só que é pesadelo só para os adversários - que sempre saem chorando, ha, ha, ha!

CORREIO ELEGANTE

Aproveitando o espaço que vocês derão aos leitores queria aproveitar para fazer uma declaração de amor. Pois, como vocês já sabem, o amor é lindo, assim como também as pernas da Chun li!
"Bela mônica, seu sorriso me traz sempre muita alegria, seus olhos felicidade - eu amo você.
Te amo mais que amo a Chun Li, mais que a Sonya Blade, mais que a Dixie Kong. Te amo tanto que até deixo meu irmão do lado de fora do quarto para jogarmos Zelda 3 sozinhos"

Fabio Moratti
Búzios - RJ

X • Humm! Como o amor é lindo em galera. Caro Sr. Moratti, desculpe-me a intromissão, mas essa Mônica deve ser mesmo uma gata - competir com a Chun li, Sonya Blade e Dixie Kong não é brincadeira.
Parabéns pelo seu poema e saiba que esperamos por outras declarações - só pra saber se você vai mesmo jogar Zelda 3 no quarto fechado. Conheço esse xaveco, sei o que vai acontecer: smac, smac, smac!

CHEIO DE DÚVIDAS???

Help! Me ajudem por favor. Tenho um montão de dúvidas e não conheço alguém que possa me ajudar. Melhor dizendo, não conhecia, pois agora já posso contar com a GAME-X.

Minha primeira dúvida fica com relação ao uso do aparelho "transcoder". Quando eu tinha um Mega Drive japonês o dono da locadora disse que fez um "chaveamento" para deixar o video game com tela colorida. Só que eu me mudei e comprei um Saturn japonês, e ele está preto e branco - falei com o vendedor e ele me disse que só comprando um transcoder poderia ter uma imagem colorida. O que é isso? É necessário? Quanto custa? Onde achar?

Rodrigo C. Matos
Goiania - GO

X • Quanto "?" heim! Pois é carinha, não vamos deixa-lo na mão e acabaremos com todas suas dúvidas e também de vários outros leitores na mesma situação.
O transcoder é um aparelho que serve para mudar o sistema de cores de vários aparelhos: vídeo cassete, video game, vídeo laser, etc.
No Brasil o sistema de cores utilizados é o Pal-m, nos EUA é NTSC, na Europa Pal-n e no Japão Pal-g e NTSC. O preço do transcoder varia conforme seus "opcionais". O mais simples (com Pal-m, NTSC e RF) pode ser encontrado por 60 reais. Mas, já os mais avançados (com Pal-m, Pal-n, Pal-g, NTSC, 2 RF e 2 encaixes de áudio/vídeo/hi-fi estéreo) chega até a 320 reais. O recomendado por nós é encontrado de 100 a 135 reais e vem com Pal-m, NTSC, saída de RF e saída de audio/vídeo simples.
O Sega Saturn japonês usa o sistema NTSC e funciona normalmente com o transcoder (a GAME-X tem um Saturn japonês). Mas, do contrário que o dono da loja falou, você pode ter uma imagem colorida de seu console sem precisar de um transcoder. Para tanto você terá que ir até uma locadora ou eletrônica que faça o famoso "chaveamento".
O chaveamento é feito por um técnico especializado, custando de 10 a 40 reais. A maioria das pessoas faz o chaveamento em seu video game. Mas o transcoder é mais aconselhável, segundo os técnicos em eletrônica que nós consultamos, por não alterar as origens de seu video game...

O MAIOR PENTELHO DO UNIVERSO

Caro Paul Mito, acho que você é o maior chato do mundo, ganhando inclusive de minha sogra. Você com esse joelho de "rocambole" estragado não manja nada de games, ondas e meninas.
De games só eu mesmo sou fera nesse planeta, detono todos os games; de ondas também entendo, entro no tubo, saio, vou de costas plantando bananeira e faço manobras radicais; já com relação às meninas sei que o lugar delas não é no quarto, usando um joystick - menina não joga nada e só sabe encher a paciência.
Espero que mostre que apesar de ter nome parecido com o de um vegetal (palmito) tem um pinguinho de corajem publicando essa carta.

Claudio Santos Pereira
Fortaleza - CE

X • Pentelho você cara! Fique sabendo que aqui na redação ninguém gosta de você (nhêm, nhêm, nhêm!) e, por causa disso, resolvemos dar a você o título provisório de "Maior Pentelho do Universo".
Dizer que o pessoal aqui não manja de games é forçar a barra, todo mundo aqui tem muito tempo de estrada e dedos calejados para provar isso - desafiamos você e pedimos para que mande fotos ou vídeos de seus recordes. Tá certo que você mora aí em

Fortaleza, cidade bonita pra caramba, cheia de praias, garotas sorridentes, bronzeadas e água de côco. Mas, nem por isso quer dizer que pega mais onde que eu. Pergunte para o Funky Kong e veja se ele não diz que sou um fera com minha prancha, qualé meu? Ei, vem cá. Esse negócio de afirmar que menina não sabe, nem pode jogar video game é coisa de machista "suspeito". Por acaso você está com medo de encarar alguma "mina" num duelo de Street Fighter ou Mortal Kombat?
Acho que deu pra sacar que tenho bem mais que um joelho de rocambole e um pinguinho de corajem. Quem sabe da próxima vez você seja mais legal e nós possamos conversar sem briga, numa boa!

UMA MENINA

Oi redatores da GAME-X, tudo bem com vocês? Gosto muito de games e alugo sempre nas locadoras perto de minha casa e escola. Meu estilo preferido é o de aventura. Tenho um Mega Drive e meu irmão um SNES e Game Boy.
Queria comprar um Saturn e meu irmão já está comprando um PlayStation. Só que não sei se a Sega vai lançar títulos de muitos títulos de aventura para o video game e, por isso, ainda não comprei ele.
Queria também enumerar alguns pontos positivos e negativos da revista.
• Pontos negativos
- Tem poucos desenhos nas seções GAME X-PRESS e CARTAS.
- Falta uma ficha mais completa no X-FLASH.
- A "tarja" lateral ocupa muito espaço e atrapalha a visão.
- Poderia ter mais páginas.
• Pontos positivos
- Os textos da revista são a nossa cara.
- Os desenhos do Júlio César são super engraçados.
- Tem muitas dicas.
- Pilotos estranhos (é legal)
- O D' Artagnan é fera nas notícias.
- As capas, com desenhos do Caribé, detonam (são ótimas).
- Seção CARTAS tem visual legal (mas falta desenhos dos leitores)
- É mais barata que as outras.

Vanderléia Moraes
Vitória - ES

X • "Mina, seus cabelo é dá hora..." Que legal uma garota, enfim uma carta maneira de uma menina.
Estamos muito bem obrigado (tirando o fato de que nosso salário é vergonhoso). Também adoro games de aventura como Sonic, Mario e Donkey Kong.
Com relação aos lançamentos da Sega, pode ficar sossegada, tá pintando um montão de games de aventura para o Saturn. O video game é considerado como prioridade nº1 da empresa e deve, por isso, ganhar vários títulos.
Valeu pelas dicas dos pontos positovos e negativos, pode notar que já mudamos mais algumas coisas na revista: a ficha do X-FLASH está mais completa - com número de jogadores, continue, bateria, password, estilo e também o que você já conhecia; o Júlio César ataca de novo e tem mais desenhos nessa edição; o Dr. Xurros chicoteou bem o Dr. Kanja e ele preparou um montão de dicas para os leitores; e o D' Artagnan também ataca com suas notícias quentes.
Esperamos que continue se correspondendo conosco e mande todo mês CARTAS para seus amigos da redação. Um abração de todo o pessoal pra você e só um aperto de mão no seu irmão (que não mandou carta para a revista).

VEM AÍ X-CLUB

Caro Paul Mito, queria parabelizá-lo pela seção super legal de cartas e também ao Dr. Xurros pela ótima revista e equipe de trabalho que tem. Agora, mudando um pouco de assunto, falaremos sobre os "serviços" que a revista poderia dar aos leitores.
- Por que vocês não fazem o X-CLUB, com promoções especiais para os associados, descontos, brindes e outras coisas.
- Tenho um micro e adoro "surfar" na Internet. Queria saber se vocês tem ou terão um "endereço" na Internet para os leitores que possuem esse "recurso noticiário".
- A revista poderia ter uma seção de rôlos, trocas e vendas dos leitores.
- Um "Ranking" com os melhores jogos segundo os leitores e também dos integrantes da revista.

Célio Rubens de Souza
Parapuã - SP

X • Boas idéias heim "Rubão", algumas já foram dadas por vários leitores e analizadas em várias reuniões da revista. Mas, como tudo hoje em dia precisa de uma aprovação final, há algumas coisas que temos que esperar. Estamos sempre mudando e melhorando de acordo com o gosto do leitor. Você está lendo uma das conquistas dos leitores, a seção CARTAS; também já tem a "ficha de avaliação" de games mais completa do mercado - que deve melhorar ainda mais; desenhos dos pilotos, correspondentes e outros; a melhor seção de dicas do mercado (com todos os espacinhos da página preenchidos de truques); e, para terminar, o preço mais baixo entre todas as revistas de games.
O projeto do X-CLUB já havia sido posto em debate em nossas reuniões. Para reforçar as chances de ser aprovado peço para que todos os leitores digam sempre o que devia mudar, melhorar, trocar, sair ou entrar na revista.

QUAL É O PREÇO?

Respeitáveis senhores da GAME-X, acho a revista de vocês uma coisa animal. As capas estão sempre detonando com desenhos ferrados de games. As matérias e textos são super legais, como um outro leitor afirmou na edição 3, vocês falam como gente que joga video game. O visual também é super legal, pois é bem colorido e chama a atenção (só que prefiro o GAME X-PRESS como saiu na revista nº3, sem tanta poluição visual nas notícias).
Não gostei do desenho da primeira edição no X-LOOK. Acho que o espaço poderia ser bem mais aproveitado. Como ocorreu com o desenho do prédio, feito pelo Júlio César. Agora, deixando um pouco de lado as críticas dessa revista, pediria que dessem o preço de todos os aparelhos de video game disponíveis no mercado.

Kevin Anderson Jr.
Curitiba - PR

X • Juninho, taí um cara calmo: relacionando tudo com clareza, detalhes e objetividade durante toda a carta (sua professora de Português, com certeza, daria nota 10). Pedimos desculpas para você por cortar "grande" parte de sua correspondência - é que muitos leitores mandam-nos suas cartas. Também demos uma "mexidinha" no vocabulário, para facilitar para os outros, pois estava muito poético e formal, OK?
Bom, de qualquer forma agradeço aos elogios e também "puxões-de-orelha" dados por você.
Então, vamos logo à lista de preços que pedistes. Só que é o seguinte meu caro Kevin, como no Brasil os preços variam muito (o SNES, por exemplo, variou de 250 até 489 reais em nossa pesquisa). Adotamos os preços do mercado americano (que são na maioria fixos).
É claro que lá é tudo mais barato, mas indo em boas locadoras ou importadoras você pode conseguir um video game importado - que tem a mesma qualidade do nacional - por um preço bem mais em conta. Outra notação que deve ser feita é que os preços são os mais baratos dos aparelhos com um só controle sem CDs ou cartuchos adicionais.

- *Super Nintendo - U$ 85,00*
- *Mega Drive - U$ 95,00*
- *Game Boy - U$ 49.99*
- *Game Gear - U$ 79,99*
- *Nomad - U$ 199,00*
- *Sega CD - U$ 179,00*
- *Mega CDX - 349,00*
- *32X - U$ 99,00*
- *Virtual Boy - U$ 149,00*
- *Jaguar - U$ 149, estoque novo U$ 99,00*
- *3DO - U$ 297,00 (Panassonic) U$ 199,00 (GoldStar)*
- *PlayStation - U$ 299,00*
- *Sega Saturn - U$ 349,00*
- *Neo Geo CD - U$ 399,00*
- *CD-I Phillips - U$ 449,00*

GAROTA DO TCHAM!

Pessoal da GAME-X e em especial Paul Mito; que revista doida heim meu! Falando a língua de quem joga de verdade e não enrola. Senti, desde o primeiro número, que vocês tem um "tcham" diferente das outras revistas. Agora que já tenho 3 edições, mais aquele especial de jogos de porrada, com certeza já percebi que a cada edição a revista tem suas melhoras: melhor visualizada, menos confusa, texto mais atrativo e sempre muitas, muitas dicas e novidades. Ah, gostei muito do novo desenhista da revista. Ele tem um humor e traços difíceis de serem encontrados por aí.
Apesar de adorar a revista, ela possui um grave problema. Não tem periodicidade regular em banca. Saindo as vezes com atraso, as vezes sem. O que deu em vocês?
Sem mais comentários do tipo "meter o pau onde não é chamado", beijos para todo o pessoal da redação e votos de aumento de salário (como vocês reclamam disso, heim!)

Marcia Torres Sampaio
São Luis - MA

X • Como vai Marcinha, muito sol aí em São Luis? Agradecemos aos elogios e também ao fim dos comentários do tipo "meter o pau onde não é chamado". Acredite, não pensamos sempre no mau sentido.

Continuando, gostamos do "tcham" especial que só nós temos. Só que não podemos mostra-lo nesse horário - há crianças em casa. O desenhista agradece e promete trabalhar ainda mais. Até porque é um mercenário que funciona à base de R$, muitas chicotadas, chutes e pauladas na cabeça.
Por favor, deixe a periodicidade de lado. Resolvemos o problema e, agora, a revista sai, realmente, todo o mês com dicas, notícias, cartas e matérias dos últimos lançamentos no mundo dos games.
E, como aqui na redação tem muito cara beijoqueiro: muitos beijos na bochecha...

• As cartas remetidas por leitoes não necessariamente serão publicadas na integra. Podem ser resumidas por motivos de espaço a opiniões diferentes.
• Agora, na seção de cartas, você leitor poderá ter seu desenho publicado. Não precisa ser nada profissional ou pintado cheio de frescuras. Mandem desenhos à lápis, nanquim, caneta hidrocor, pincel, óleo, aquarela, carvão, pedra-pomes, meleca... enfim galera. Remetam seus desenhos para a revista e mostrem para os amigos e família, só pra meter inveja neles. He, he, he!

Para falar conosco, pentelhar, encher o saco, mandar correio elegante, namorar (oba!) ou qualquer outra coisa, mande cartas para...

XTRICKS

Slept, slept! Como vão meus "sacerdotes"? Este mês apanhei para fazer a seção pra vocês. Mas em compensação está a maior "sopa"

Power Instinct 2

Kintaro K.
→→ S
→→ C
↓↘→ S
Pulo ✚ ←↙↓↘→ S

Oume G.
→→ S
→→ C
←⊙→ S
Pulo ✚ ↓↙← C

Kanji K.
→→ S
→→ C
↓↘→ S
↓↘→ C

Keita Wayne
→→ S
→→ C
←⊙→ S
←⊙→ C
↓↙← S
→↘↓↙← C

Angela Belti
→→ S
→→ C
Pulo ✚ ↓↘→ C
←⊙→ S
←⊙→ C

W. Buffalo
→→ S
→→ C
←⊙→ S
↓↘→ S

Osima G.
→→ S
→→ C
↓↘→ S
→↘↓↙← C
←⊙→ S
Pulo ✚ ←↙↓↘→ S

Kurara H.
→→ S
→→ C
↓↘→ S
→↘↓↙← C

Saizo Hattori
→→ S
→→ C
↓↘→ S
↓↘→ C
→↘↓↙← C

Sahad Ryuto
→→ S
→→ C
↓↘→ S
→↓↘ S
←⊙→ S

Thin N.
→→ S
→→ C
←⊙→ S

Annie H.
→→ S
→→ C
←↙↓↘→ S
Pulo ✚ ↓↘→ S
→↓↘ S

Reiji Oyama
→→ S
→→ C
←↙↓↘→ S
→↓↘ S
Pulo ✚ →↘↓↙← C

VIRTUA COP

Saturn

MAIS OPÇÕES E "RANKING MODE"

Escutem só! Há uma dica escondida no game que te dá muito mais opções. Para acioná-las você primeiro precisa esperar até que o logotipo da SEGA apareça com fundo branco durante a apresentação. Vendo isso segure o botão C e digite: cima, baixo, esquerda e direita. Você escutará um som de "tiro", indicando que o truque deu certo. Já com o macete feito, vá até a tela do título e note que agora há a opção do "Ranking Mode". Já, se você visitar o menu de opções, perceba que há três flechas no canto inferior direito da tela. Selecionando as flechas com qualquer botão você irá para o "Options Plus". Lá dentro você poderá selecionar uma série de outras opções e se divertir pra caramba.

RISE OF THE ROBOTS

Lockjaw
- ↓↙←S — Missile
- →→S — Mid Air Missile

Cyborg
- ←←→C — Shoulder Barge
- ↓↘→S — Flying Punch

Crusher
- ←←←C — Acid Split
- ↓↘→S — Uppercut

Detain
- →→S — 3 Hit Chaos
- ↓↑S — Headbutt

Insane
- ↓↘→S — Ice Ball
- ↓↘→C — Bet Attack

Chromax
- ←←←S — Head Throw
- ↓↘→S — Low Fireball

Prime-8
- ↓↓↓S — Ground Smash
- ↓↘→S — Swan Dive

Griller
- ←↙↓↘→S — Ground Bash
- ←→→S — Slap Attack

Suikwan
- ↓↙←S — Fireball
- →→S — Sword Dash

Rook
- ↓↘→S — Double Punch
- ↓↘→C — Jet Hick

Loader
- →→↓S — Lightning
- ↓↑S — Headbutt

Vandal
- ↓↘→S — Buzzsaw Attack
- →→C — Jet Hick (no ar)

Steppenwolf
- ↓↘→S — Cannon
- ↓↙←S — Air Strike

War
- ↓↓S — Barrel Roll
- ↓↑S — Barrel Roll (no ar)

Deadlift
- ←↙↓S — Low Fireball
- →→C — Teleport

Salvo
- →↘↓S — Knife Throw
- ↓↘→S — Flame Thrower

Necroborg
- ↓↑S — Flying Punch
- ←←←S — Lightning

V1-Hyper
- ↓↘→S — Fireball
- ↓↙←S — Head Whip

SCRAMLE COBRA 3DO

FUJÃO

Caso você queira abortar uma missão durante seu andamento e dar uma de "fujão" é só apertar START (para pausar) e depois SELECT. Seu covarde!

DARK LEGEND 2 Saturn

"Morph" de Chao Gay

Basta segurar os três botões de soco na passagem de round.

EARTH WORM JIM 2 Mega Drive

SUPER TRUQUE!

Você ainda está tendo muito trabalho com sua minhoca (sem malícia, é claro)? Então cai matando nesse jogo com vários poderes. Pode-se escolher entre ficar invencível, começar em qualquer estágio, visão do mapa, etc. É, cara, mostre que sua minhoca não é mole não, detone os inimigos. Para acionar o macete você precisa precionar START (pausando) e depois apertar os botões na seguinte ordem: A, C, C, A, B, A, B e esquerda.

EARTH WORM JIM 2 Super Nintendo

SUPER TRUQUE!

NÃO! Você joga o tempo todo e, ainda assim, só se ferra nesse game. O que você prescisa é de uma minhoca inteligente e vitaminada (epa!). Para isso descolamos um truque que faz você ficar invencível, escolher fases e ainda outras "coisinhas". Aqui ninguém dá mole (não seja malicioso), nós mostramos a minhoca poderosa e ponto final. He, he, he. Aciona-se essa dica apertando o START (para pausar) e depois digita-se os botões na seguinte seqüência: SELECT, esquerda, direita, A, X, X, esquerda, direita.

Li Long

➡A	Chinese Fury
G○A	Slam to Ground
AAA	Combo Swinger
➡B	Low Blow
⬅A○B	Twin Arrow
G○B	Neck Breaker
BBB	Chinese Massage
AAK	Jacknammer

Voldo

⬇B	Heaven's Swing
↘A○K	Deadly Rose
➡➡A○B	Legtrap
AAB	Multilator
A○B	Praying Mantis
➡➡B	Demon Elbow
BB	Killer X
ABA	Dark Shredder

Taki

➡K	Windmill Kick
⬇KK	Great Loop
AAA	Thunder & Lightning
BAK	Assassin's Combo
➡➡K	Flying Saucer
KKK	Shooting Stars
BBB	Lightning Strike
➡ABBB	Killer Ice Pick

Seung Mina

⬅A	Spinning Sparrow
AAA	Sparrow's Rush
A○B	Starlight Explosion
⬅⬅B	Mountain Crusher
➡K	Spinning Blade
BBB	Meteor Shower
➡➡K	Sparrow's Divw
⬅⬅A○B	Skycraper

Mitsurugi

➡A	Wasp Stringer
BB	Tiger Claw
AAB	Windstorm
A○B	Steal Slicer
⬅A	Tiger Sweep
AAA	No Escape
➡➡B	Thunder Strike
⬇K	Leg Sweeper

Rock

➡A	Shin Slicer
➡K	Rock Climber
➡➡AB	Tornado
AAA	Cut-to-Pieces
↘B	Sky Splitter
➡➡K	Buffalo's Charge
➡➡A○K	Wishbone
BBB	Piston Attack

Siegfried

➡A	Wasp Stringer
AA	Tiger Claw
BA	Windstorm
➡➡B	Steal Slicer
➡B	Tiger Sweep
BB	No Escape
AAB	Thunder Strike
⬅⬅A○B	Leg Sweeper

Sophita

⬅B	Eclipse Solar
↗K	White Flash
↘A○K	Moon Flip
BBB	The Conductor
⬇B	Sunrise Slice
➡➡K	Satelite Kick
⬇↘➡B	Angel Strike
AAK	Angel's Punishment

GUNNER'S HEAVEN

MUITAS DICAS

Para acessar a opção de código secreto fique olhando a apresentação... depois de passar a apresentação aparecerá a tela de título do game. Quando a tela aparecer aperte e segure os botões L1, L2, R1, R2 e aperte o SELECT. A opção de código secreto aparecerá debaixo do título. Use os passwords abaixo e acione poderes diferentes para você.

QB - Faz o personagem ficar gigante.
CM - Faz o personagem ficar anão.
SS - Tempo da arma é de 999 segundos.
YI - Começar com nove bombas.
TY - Um tiro mata o jogador.

Acesse o "Debug Mode" entre o código MA e aperte o SELECT, depois entre o código SV. Aperte o START e comece a jogar. Usando o controle 2 você poderá fazer os seguintes truques:

X - aumenta o tempo da arma em 30.
Direita - passar de fase.
Triângulo - Invencibilidade (ON/OFF).
Esquerda - Trocar a arma.
Círculo - Acrescenta bombas.
Baixo - Modo de voz (ON/OFF).
Cima - arma fica poderosa.
Quadrado - Trocar armas de Axel e Ruka.

** O truque foi testado com o CD japonês, o americano pode possuir alterações.*

NHL ALL-STAR HOCKEY

VÁRIOS CÓDIGOS

Quando os jogadores começarem a entrar todos juntos aperte simultaneamente os botões X, Y, Z, L e R. Depois, quando começar a tocar o hino nacional dos times, vá e entre os códigos que preferir.

- Jogadores grandes - L e R simultaneamente.
- Cabeça pra baixo - A, Y e Z simultaneamente.
- Jogadores pequenos e gordos - A e B simultaneamente.
- "Puck" saltitante - X, Y e R simultaneamente.
- "Puck" magnético - a bola sem o domínio de ninguém corre para o meio da quadra, aperte A e X simultaneamente.

WARHAWK

PlayStation

PASSWORDS

Aqui estão todos os passwords das fases e subfases do game. Substitua as letras pelos botões correspondentes do game.
T - Triângulo
Q - Quadrado
X - X
C - Círculo

TQXTXXQQ - Desert Level
TQXTCQCX - Pyramid Has Risen
TCXTCCXQ - Desert Is All But Done
CTTXCCQC - Canyon Level
CQCQXCCT - In The Canyon With Umber
CTXQCCTT - In The Canyon With Belle
CQTQTTTQ - In The Canyon With Crystal
CCCQTTQT - Approaching Uma
XTXQQTQT - Airship Level
XCTTCCCX - Post Transformation Airship
XQTCXTQQ - Airship Rear Hangar Is Open
QTXXXTCQ - Volcano Level
QQXCTCQT - Volcano Boss Is Active
TCTCTXQQ - Gauntlet Level
TCXTCXTQ - East Gauntlet Boss
TCCQTCCX - West Gauntlet Boss
TCCTTXQT - In With The Gatekeeper
TXTQCXCC - Stormland
TXXQCQCX - Above First Force Field
TXTTTXCT - Above Second Force Field
TXQCTXTQ - Above Third Force Field
TXQTCQXX - Kreel's Door Is Open
TXTQQQXT - Face To Face With Kreel

PANIC BOMBER

SÓ OS CHEFES

Virtual Boy

Aqui está um código interessante que fará com que você passe o jogo inteiro enfrentando só os chefes. Não aparecerão os sub-chefes e você poderá pegar os itens de poderes no meio das fases para enfrentar o chefão. Para isso entre o password 1298 e comece a jogar normalmente.

EARTHWORM JIM 2

10 VIDAS

Super Nintendo

Para deixar sua minhoca cheia de vida (opa!) você tem de pausar o jogo e apertar: esquerda, SELECT, direita, SELECT, esquerda, SELECT, direita e SELECT. Cada vez que fizer isso ganhará uma vida, repita 1o vezes para ganhar 10 vidas.

TOY STORY

Mega Drive

INVENCIBILIDADE E SELEÇÃO DE FASES

Para tornar Woods invencível passe para a segunda fase (Red Alert) e apanhe apenas 7 moedas. Depois disso, entre na caixa de brinquedos do começo do estágio e fique abaixado durante uns 5 segundos. Se o truque der certo você perceberá que a estrela com as vidas do heróis começará a girar.
Já para conseguir a tela de seleção de fases você tem que digitar o código a seguir na tela do título: A, B, direita, A, C, A, baixo, A, B, direita e A.
Depois comece a jogar normalmente e aperte o START para pausar o game, feito isso aperte então o botão A e a tela de seleção de fases aparecerá.

DEFCON 5

PlayStation

JOGO ESCONDIDO

Para achar um jogo de navezinhas escondido vá até o "Administrative Level 2" e pegue o elevador 6. Entre no "Control Room" e acesse o terminal VOS. Vá para "Communications" e depois no "Local Comms". Nessa tela aperte o triângulo para acessar o game escondido. Você terá de destruir os octógonos que ficam girando. Colete as estrelas para ganhar mais munição e as "estrelonas" para aumentar seu poder de fogo.

AGILE WARRIOR F-111X

TRUQUES FERRADOS

PlayStation

Se você já gostava do game pela quantidade de coisas a serem destruídas, espere só os códigos que vou passar. Para entrá-los você só precisa pausar o game e digitar o acesso ao truque que quiser.
• Máximo de armas - esquerda, quadrado (4x), cima, triângulo (3x), direita, círculo, baixo, X, R1 (4x), L1 (4x), R2 (4x) e L2 (4x).
• Combustível e munição máxima - esquerda, quadrado (4x), cima, triângulo (3x), direita, círculo, baixo, X, triângulo (3x) e círculo.
• Invencibilidade - esquerda, triângulo (4x), cima, triângulo (3x), direita, círculo, baixo, X, triângulo (3x) e quadrado.

TOH SHIN DEN 2

PlayStation

CORES EXTRAS

Escolha seu personagem colocando o cursor sobre o box da roleta de personagens e aperte também o quadrado ou X. Segure o SELECT para diminuir a velocidade com que passam os personagens.

VIRTUA FIGHTER 2

Saturn

MAIS TRUQUES

Para acessar uma tela de opções secreta lute com todos os personagens, inclusive Dural. Quando a tela de "Congratulations" aparecer volte e entre no menu de opções. Agora, se você apertar o botão R irá entrar numa tela secreta onde pode escolher o estágio, tamanho do ringue, etc.

TELEPORTAÇÃO DE JEFFREY

Você precisa estar jogando com Shun e Jeffrey. A uma longa distância ambos os jogadores tem de fazer os movimentos simultaneamente. Enquanto Jeffrey faz o movimento da Power Bomb (baixo-esquerda, B+C+A) Shun faz a "sentadinha" (baixo, baixo) na mesma hora. Se tudo for feito corretamente Jeffrey aparecerá como um raio na frente de Shun e detonará com a cara do coitado.

MUDANDO DE ROUPA

Quando for escolher um personagem, simplesmente aperte L e depois A + cima.

FASE NA ÁGUA RÁPIDA

Na tela do título escolha modo de time. Coloque seu cursor sobre Akira e entre o código do Dural. Você pode também lutar usando o Jeffrey ou Wolf.

HAWK

No estágio do Jacky aperte simultaneamente nos dois controles os botões X, Y e Z.

DURAL SEM METAL

Termine o game no Hard.

REPLAY COM SLOW-MOTION

Antes do replay segure A, B e C.

ESCOLHA A POSIÇÃO DE VITÓRIA

Segure A, B ou C depois da luta.

INTRODUÇÃO ESPECIAL

Na tela do título aperte para frente, A, B e C juntos.

STREET FIGHTER ALPHA

JOGUE COM DAN, AKUMA E BISON

PlayStation

Você sabe que eles existem, mas não sabia como jogar com eles. O pessoal da GAME-X mostra a sua força e dá as dicas. Primeiro vá para a tela de seleção de jogadores e coloque o cursor sobre o "?", entrando o seguinte código:

- ***Jogar com Dan*** - aperte e segure L2, R2 e SELECT. Depois aperte triângulo, quadrado, X, círculo e triângulo.
- ***Jogar com Akuma*** - aperte e segure L2. Depois aperte esquerda, esquerda, esquerda, baixo, baixo, baixo e quadrado + triângulo.
- ***Jogar com Bison*** - aperte e segure L2. Depois aperte esquerda, esquerda, baixo, baixo, esquerda, baixo, baixo e quadrado + triângulo.
- ***Obs*** - No caso da escolha ser no "player 2" a esquerda deve ser trocada pela direita.

FIFA 96

PlayStation

SOMBRAS

Para trocar as sombras dos jogadores chame o menu no meio da partida e entre no "instant replay". Depois segure o R1 e, rodando o direcional, troque as sombras. Você pode sair e continuar a partida com as sombras estranhas nos jogadores.

MAIS TRUQUES

Para acessar ainda mais truques nesse jogo de bola da Eletronic Arts apenas pause a partida e digite os códigos que quiser. Se o truque deu certo você escutará um "click". Depois de entrar os códigos, saia do menu de opções e vá para o "Resume Game". Aperte o quadrado e um menu de opções secretas aparecerá. Você poderá começar um novo jogo e usar os códigos.

T - Triangle (Triângulo)
X - Botão X
S - Square (Quadrado)

- ***Paredes invisíveis*** - X, X, X, T, S, S, S e T.
- ***Bola com curva*** - T, S, X, T, X e X.
- ***Bola louca*** - X, S, T, X, X, T, S e X.
- ***Super poder*** - T, S, T, T, T, T, T, T, T e T.
- ***Super goleiro*** - S, S, S, S, S, T, T, T, T e T.
- ***Super ataque*** - S, S, S, S, S, T e X.
- ***Super defesa*** - T, T, T, T, T, X e T.
- ***Chutão*** - S, T, S, X, S e T.
- ***Time estúpido*** - S, T, X, S, T e X.
- ***Time dos sonhos*** - S, S, T, T, X, X, S e S.

SF ALPHA

PlayStation

RYU E KEN VS. BISON

Termine o game no level 5 e jogue de novo. Isso sim é que é luta dramática.

LAST GLADIATORS

Saturn

MAKING OF

Entre no relógio do Saturn, localizado no "System Settings" e deixe as horas entre 8 e 11 da manhã (a.m.). Depois comece o jogo e você verá o "Making of" depois da tela do título.

MARIO TENNIS

SURPRESA! Virtual Boy

Na tela do título aperte L, L, R, L, R, SELECT e olhe o que acontecerá.

RAIDEN PROJECT PlayStation

16 CRÉDITOS E MISSÃO SECRETA

Para selecionar a missão vá para o "Settings Menu" e entre no "dificulty". Segure então os botões R1, R2, L1, L2 e aperte START.
Para ganhar os 16 créditos pegue o controle 2, deixe o limite de créditos em 9 e comece o jogo. Depois, quando sua nave decolar, aperte START no controle 1 para pausar o jogo. Pegue novamente o controle 2 e exploda a nave. Continue o game com a nave 1 e você terá 16 créditos.

LOADED PlayStation

SALA SECRETA

Pegue o "Blue Card" e use-o na porta próxima a saída do segundo level. Entre na sala e vire a esquerda para acessar a sala secreta.

VOCÊ É UM DEUS

No começo da segunda fase aperte e segure o L1 e depois aperte simultaneamente os botões X, círculo e START cinco vezes.

MARVEL SUPER HEROES Arcade

SEM GEMAS

No modo versus com dois jogadores, veja com qual lutador cada jogador quer participar, deixando o cursor em cima do personagem. Depois aperte ao mesmo tempo nos dois controles e não solte os botões até que a luta comece, se tudo deu certo você verá escrito no canto da tela a mensagem "no gems".

TOY STORY Super Nintendo

PULAR FASES E FICAR INVENCÍVEL

Para ficar invencível no level 1 vá para a cômoda com os soldados dentro do balde e fique abaixado na gaveta de baixo durante 5 segundos. Você verá que a estrela que indica seu número de vidas vai começar a girar, mostrando que você está invencível.
Para pular a fase vá para a cômoda e suba no balde. Abaixe-se e pause o jogo. Aperte o SELECT para pular e completar a fase.

MORTAL KOMBAT 3 Arcade

JOGUE COM ERMAC

O código UKK é 1-2-3-4-4-4-4-3-2-1.
• ***Fatalities do Ermac.***
Telekinesis Death Slam - baixo, cima, baixo, baixo, baixo + bloqueio.
Johnny Cage Decap - corrida, bloqueio, corrida, corrida e chute alto (perto).
Pit - corrida, corrida, corrida, corrida e chute baixo.
• ***Movimentos do Ermac.***
Telekinesis Slam - trás, baixo, trás e chute alto.
Fireball - frente, baixo, trás e soco baixo.
Teleport - baixo, trás e soco alto.

VIEWPOINT

INVENCIBILIDADE E PULAR FASES PlayStation

Aqui estão dois códigos que o ajudarão bastante durante a partida. Para aciona-los digite os códigos depois de pausar o game.
• ***Invencibilidade*** - aperte quadrado, quadrado, círculo, círculo, triângulo, X, quadrado, cima, cima, baixo, baixo, L1, R1 e SELECT.
• ***Pular a fase*** - Aperte quadrado, círculo, triângulo, direita, esquerda, baixo, R1, L2, R2 e L1.

GEX

INVENCIBILIDADE E PODERES

Para e ficar poderoso a qualquer hora, apenas pause o game e digite os seguintes códigos:
• ***Vidas infinitas***
cima, círculo, triângulo, baixo, direita, quadrado e baixo.
• ***Bolas de fogo***
X, cima, direita, cima, direita e direita.
• ***Bolas de gelo***
círculo, círculo, esquerda, baixo, círculo, cima e direita.
• ***Eletricidade***
direita, esquerda, direita, círculo, triângulo, direita, círculo, baixo e direita.
• ***Velocidade instantânea***
baixo, START, direita, direita, baixo, cima e START.
• ***Super pulo***
X, círculo, cima, cima, baixo, direita e direita.
• ***Invencibilidade***
X, quadrado, baixo, baixo, cima, baixo e direita.

PASSWORDS

• *Cemetery Levels*
SVZFKHGP
BXRFYHGP
ZVTCYHGP

• *Jungle Levels*
KXVKRHKP
CVHCSHKP
SVKLPHKP
CVBLPHKP

• *Toonvile Levels*
RVTCSHGP
XVVBRHKP

• *Kung Fu Land Levels*
YTCHPHKP
ZTDHPHKP
DXVGRHKP

• *Rezopolis*
GYVYRHKP

FATAL FURY 3

JOGUE COM OS CHEFES

Neo Geo-CD

Acabe o game escolhendo uma fase e então salve o jogo terminado. Dê um "reset" na máquina e carregue o game já salvo. Escolha então "New Game" e vá para a tela de seleção de personagens. Nessa tela mova o cursor sobre os personagens na seguinte ordem, apertando o botão B antes de ir para o próximo lutador.

Terry Bogard, Mai Shiranu, Bob Wilson, Andy Bogard, Joe Higashi, Hon-Fu, Geese Howard, Mochizuki Sakaku, Franco Bash, Blue Mary

Se você fez tudo da forma certa todos os três chefes do game aparecerão na tela de seleção de personagens.

MODO TURBO

Na tela de seleção de personagens segure o START e selecione o personagem apertando o botãos A ou D.

VIEW POINT

CÓDIGOS

PlayStation

1-1 CGG	2-1 FCF
1-2 CLL	2-2 FHF
1-3 CRR	2-3 FMK
3-1 HCH	4-1 KCK
3-2 HHC	4-2 KKC
3-3 HMH	4-3 KNG
5-1 MCM	6-1 PCP
5-2 MHH	6-2 PHK
	6-3 PPC

RETURN FIRE

INVENCIBILIDADE

3DO

Deixe o cursor sobre a unidade que quiser selecionar e use o botão C, segure então os botões L, R, B e C. Apertando e segurando depois o botão X. Segurando todos os botões aperte então para baixo e o botão A.

TWISTED METAL

PASSWORDS

PlayStation

- ***A luta de sua vida***
quadrado, triângulo, círculo, quadrado e quadrado.
- ***Visão do helicóptero***
círculo, círculo, triângulo, quadrado e deixe um espaço.
- ***Vidas infinitas***
quadrado, triângulo, X, deixe um espaço e círculo.
- ***Armas infinitas***
triângulo, deixe um espaço, quadrado, círculo e círculo.
- ***Lutador favorito***
triângulo, X, círculo, quadrado e triângulo.

SAMURAI SHODOWN 3

Neo Geo-CD Arcade

CÓDIGO DO CHEFE

No 1P vs. 2P, numere os personagens seguindo a seguinte ordem:
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
O de número 4 é Shizamaru. Agora mova o cursor sobre os personagens seguindo a ordem ***4, 3, 2, 1, 7, 8, 9, 3, 4, 10, 11, 12, 6, 5, 4*** e aperte o botão START. Quando o reloginho marcar 3 segundos aperte A, B e C juntos para pegar Zankurou.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

PEGUE O LANCIA STRATOS

Saturn

Pegue a primeira colocação no rally para ganhar uma outra pista como bônus, a "Lake Side, A Muddy Mess!" Pratique muito nesse curso. Chegue em primeiro no Rally e você poderá escolher o Lancia Stratos.

GALACT ATTACK

8 CONTINUES

Saturn

Aqui está um truque facinho para dar mais quatro continues em sua jornada. Na tela de "Start/Options" aperte e segure esquerda, L, C e R. Enquanto estiver segurando esses botões aperte o START. Agora, quando você começar o jogo, estará com 8 continues.

SPACE HULK

TELA DE TRUQUES

3DO

Na tela de seleção de modo digite com o controle a palavra ***ABRACADABRA***.

A - botão A
B - botão B
C - botão C
D - down (baixo)
R - right (direita)

Você poderá escolher agora o estágio, sem falhas na arma, invencibilidade, etc.

LEITOR!!!

Quem estiver a fim de participar do X-Tricks pode mandar sua dica com seu nome embaixo. Dê uma olhadinha no modelo no fim da seção de cartas. PS. Estamos recebendo recordes de jogos: tire a foto em local escuro e não use X-FLASH (!?!), ou melhor Flash. Os melhores recordes entrarão em nossa nova seção!

PROMOÇÃO PLAYSTATION

RESULTADO

Enfim sós... oops, quer dizer, até que enfim saiu o resultado da promoção da revista. O ganhador faturou um SONY PlayStation 32-BIT. O console é o video game da nova geração que mais vende no mundo inteiro. O fera foi o primeiro a mandar a frase campeã que já estamos usando como chamada da revista.

O ganhador é Renato F. Bertognolli
Curitiba - PR

GX3

GX2

GAME-X

A revista que todo DETONA

GXE1

GX1

ASSINALE ABAIXO A(S) REVISTA(S) QUE DESEJA RECEBER
CADA R$ 3,50

GAME X GX1☐ GX2☐ GX3☐ GXE1☐

NOME: _____

ENDEREÇO _____

TEL.: _____ CEP: _____

CIDADE: _____ ESTADO _____

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04599-970 - SÃO PAULO - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

VALE XEROX

DRAGÃO BRASIL

A revista FERA no RPG

Mais um produto TRAMA

DRAGÃO
MAGIC: THE GATHERING
FORGOTTEN REALMS
ARQUIVO X
Mulder e Scully em uma aventura para GURPS!

RETRO AVENGERS

Criação: Darius & Davis Roos/Júlio César Nogueira